
POSTER DOBLE GIGANTE
CLUB
Nintendo®
30
KILLER INSTINCT
GAME VISTAZO A:
• BUBSY II • NBA JAM
• WWF RAW
INF. SUPERNESESARIA
• WOLVERINE A. RAGE
• POWER INSTINCT
• INDIANA JONES
• S. RETURN OF THE JEDI
TIPS
DONKEY KONG COUNTRY
Argentina $ 3.00
00402
7 806640 035012
ARCADIAS: POWER INSTINCT 2 • SAMURAI SHODOWN



¿Qué te han parecido nuestros últimos números de Revista Club Nintendo? ¡Geniales!, ¿no es verdad?. Bueno, te aconsejo disfrutar de este ejemplar que tienes en las manos y no perderte detalle alguno del especial del fabuloso juego "Killer Instinct", que estamos seguros que más adelante te será de gran ayuda. En este momento estamos preparando afanosamente grandes sorpresas con las que esperamos dejarte con la boca abierta, de las cuales lamentablemente, lo único que te puedo adelantar, es que mires el aviso próxima edición y comiences a impacientarte. Debes estar muy atento y no perder de vista a tu Revista Club Nintendo.

El Editor

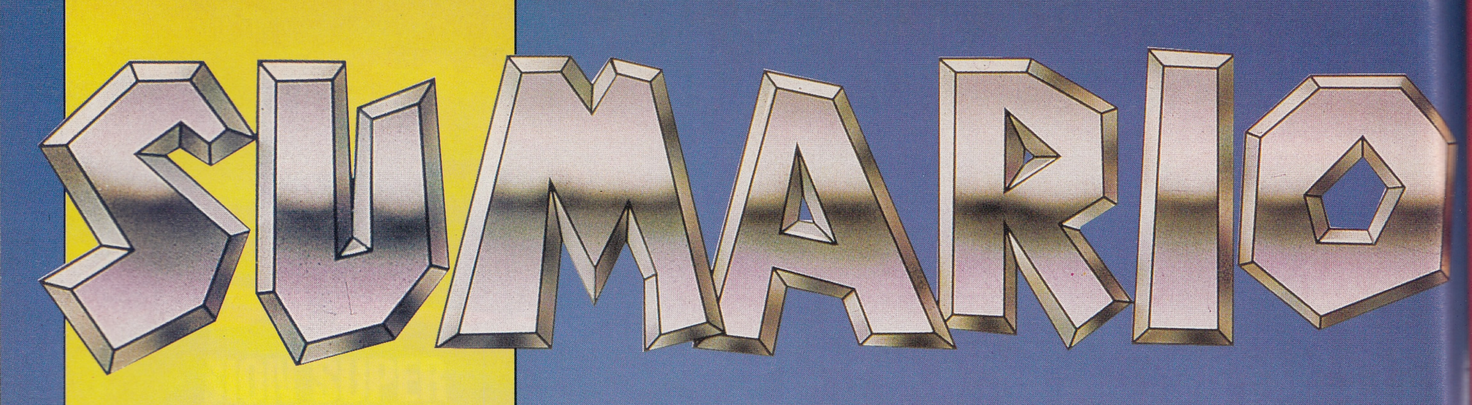
RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA MARIA DE LAS MERCEDES ALES URIA ACEVEDO - DANIEL MELQUIADES BERNALES - MAXIMILIANO MILANO - ANDRES ANDIÑACH - JORGE LEOPOLDO CAPECHI - HORACIO VICENTE - MARCELO RAPELA - FRANCO "NES" CARRIZO - MAURICIO TORRES -

BOLIVIA CARLOS ANDRES SANDOVAL - JOSE MARIN RIOS - MARCO ARIEL LOPEZ ESPINOZA - FREDDY VEGA MERCADO

CHILE MSERRES GOMEZ - FRANCISCO COSSIO GORNALL - VLADBUGUEÑO - RODRIGO MEDINA MUÑOZ - GONZALO FIGUEROA B.- LORETO QUIROZ OPAZO - PAMELA, FRANCISCA, CATALINA Y ANDRES BOZZO, ANTONIO CARAM - RODRIGO ANTONIO SAN MARTIN R. - SVEN SCHMUCK - PATRICIO FLORES H. - JAVIERA R. - PATRICIO A. CACERES ARTEAGA - CAHILITO ZAMORANO CASTRO - FILIPICAS VELIZ R. - RAUL ELIAS FIGUEROA CONTRERAS - JAIME ASTUDILLO JARA - MATIAS INFANTE - DANIEL UGALDE V. - SEBASTIAN ENRIQUE L. - FELIPE CANALES PANGUI - ADRIAN EGAÑA VENEGAS - GUSTAVO DONOSO PAUL - PABLO DROGUETT CANARIO - VICTOR LUCERO DIAZ - DANTE SEPULVEDA SOLAR - MATIAS F. NOVOA - WALTER ALFREDO GARCIA L. - CHRISTIANNT SANTA MARIA - JESUS JORGE JORDAN G. - TOMAS BRAVO C. (ZAX) - JORGE ITURRA LODIZA - R. VILLALON S.

PERU FRANCISCO DE LA RIVA AGÜERO - LUIS ALONSO SUASNABAR PORTOCARRERO - AARON S. TORRES J. - JORGE SANTA CRUZ - MARTIN NUÑEZ R. - OMAR ALEXIS CHAVEZ REYES - CAROLINA GUZMAN - ANTONIO VARGAS Y CESAR MATOS



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 4/2 Nº 30
FEBRERO 1995
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

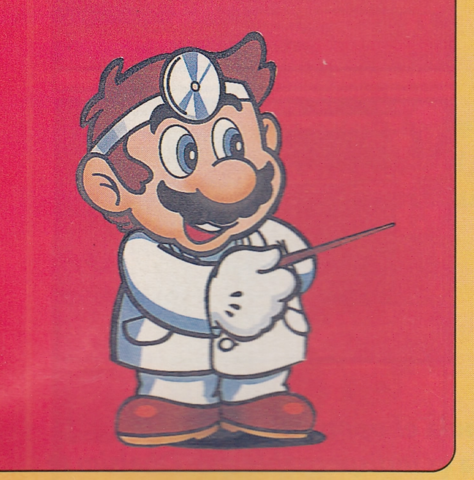
Departamento Editorial

Editor
Helio Galaz G.

Colaboradores
(Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Cristián Díaz
Orlando Vejar

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S. A., Reyes Lavalle 3194, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Director de Mercadotecnia: Julio Vergara. Directora de Ventas de Publicidad: Marlene Larson C. Ejecutiva de Venta de Publicidad: Verónica Espinoza. Coordinador de Producción: Iván Avila., Editorial Televisa S. A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Sergio García Vila. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S. A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S. A. C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital Federal, Buenos Aires. Impresa en Chile por Editorial Antártica S. A., en noviembre de 1994. Chile recargo por flete (I- II - XI - XII Regiones) $ 70.

Dr. MARIO™



Estimado "staff" de mi revista favorita: Admiro su revista desde ese dichoso día en que compré la primera: desde entonces aunque me vengan siguiendo. esté lloviendo y traiga zapatos de gamuza compro la revista. Por otra parte ¿qué demonios pasa aquí? En el CES Nintendo estan mostrando el dichoso Project_ _ _ _ity <de real no tiene nada> pero cuando alguien levantó el mantel de me -sa donde salían los cables ¡sorpresa!, era una estación de trabajo de Silicon Graphics que cuesta alrededor de 450,000 dólares ¿qué pasó?
De seguro no van a publicar mi carta, la van a reciclar pero de todos modos traten de hacer buen uso de mis comentarios.

Lector número
23457689976453212457.87
de la revista # 1.

BRUNO LAVALLE K.

¡Mentira! (Nos referimos a lo del CES, no a lo de tu número). Nintendo nunca mostró al público el Project Reality. Mostró estaciones de trabajo Silicon Graphics. Eso que dices fue otra de las acostumbradas mentirotas de una revista norteamericana. Sólo en el CES de verano se hizo una premier privada en la cual nadie pudo ver el aparato pero sí los 2 juegos que ya estaban "casi" listos: Cruis'n U.S.A. y Killer Instincts. Estuvimos el mes pasado en Nintendo con Ken Lobb quien participó en el diseño de Killer Instincts y nos mostró en forma ultra exclusiva el juego ya definitivo.



CRUIS'N USA

Por cierto, aquí haremos un paréntesis (el juego tiene una rapidez impresionante; puedes hacer combos "Mega", "Mondo" y hasta "Killer" que consta de 13 golpes. Esto se logra con sólo dirigir correctamente el joystick y apretar en el orden y tiempo adecuado sólo 2,3,4 ó 5 botones. Estage de Meltdown lo acababan de terminar y en forma exclusiva te diremos que el acercamiento y el movimiento de cámara son impresionantes, y se dieron el lujo de agregar un detalle sensacional: Este escenario es la azotea de un rascacielos y en otro edificio, detrás, hay una pantalla como anuncio luminoso en el cual se ve, al mismo tiempo, la lucha que ves en tu pantalla). Después de este paréntesis te diremos que el aparato estaba ya listo para montarse en una máquina de Arcadia y te juramos que no era una estación de Silicon Graphics de 450,000 dólares.

◆

Les escribo porque quiero saber más sobre el futuro nuevo sistema de Nintendo de Realidad Virtual; yo quiero saber si Nintendo va a sacar 2 sistemas (el de Realidad Virtual y el Project Reality) porque yo pienso que a lo mejor el Project Reality ya no es Nintendo, es decir que no sea el "Mega Ultra Nintendo" o "Nintendo Reality" sino que por lo mismo de unirse con Silicon Graphics, cambie por completo llamándose "Lazer Reality" o "Project Reality". Entonces mi pregunta es: ¿va a sacar Nintendo 2 aparatos distintos o es otro "engaño" de Nintendo como el CD?

RAFAEL ARANCIBIA A.

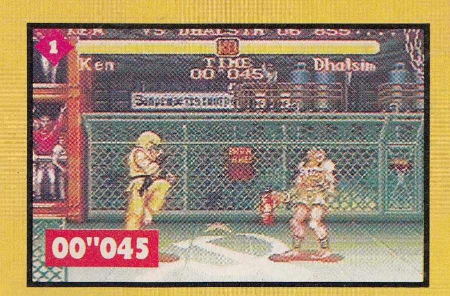
P.D. Ya no pongan cartas con errores como: En la Club Nintendo pasada hubo una coma que no pusieron "porque se ve fea la revista".

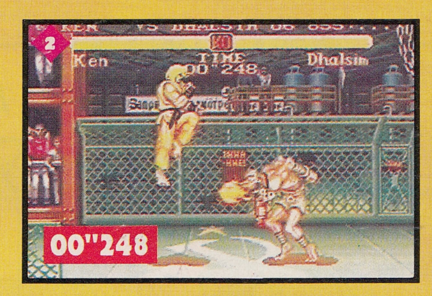
Seguramente ya leíste la carta anterior: el Nintendo ultra 64 ó NU 64 como se llama oficialmente es ya una realidad en el mercado. Este sistema utiliza cartuchos Silicón, los cuales son muchísimo más rápidos que el CD ROM (razón por la cual se eligió esta tecnología). El VR 32 (de realidad virtual) es otro sistema creado por Nintendo, del cual ya te hemos entregado información.

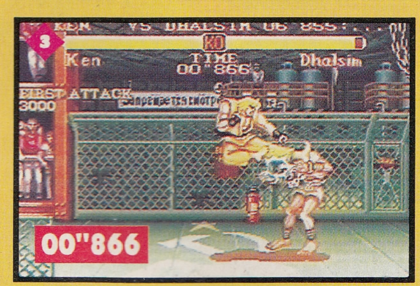
Cuando veo los records del staff de Capcom, me parece dudoso que alguién sólo haya demorado 6 segundos en derrotar a su oponente.
Axy y Spot deberían publicar sus records.

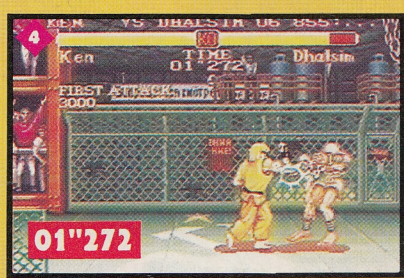
NICOLAS GUAJARDO M.

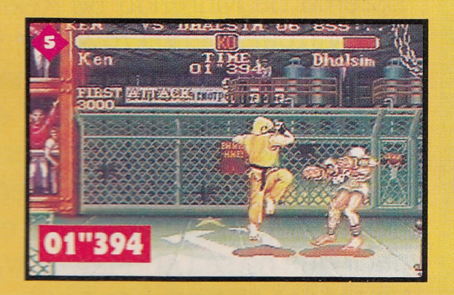
Pusimos a trabajar a Axy (pues Spot estaba terminando Final Fantasy III) no sólo para publicar su tiempo sino también su técnica.





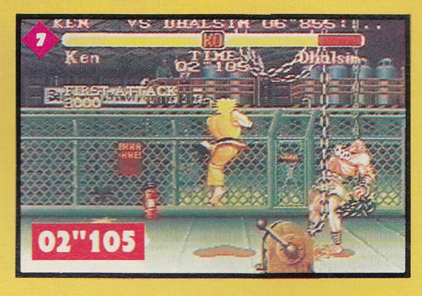


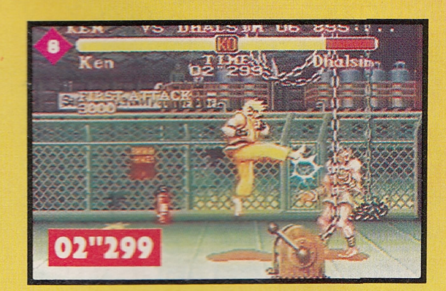




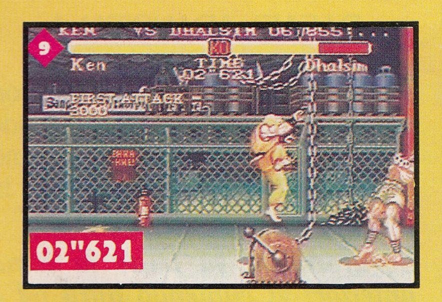
1-Justo al iniciar el round salta hacia el oponente.
2-Para que funcione toda la jugada es indispensable que Dhalsim te lance un "Yoga Fire"
3-Al caer conéctale una patada fuerte lo más abajo que puedas.
4-Y justo al tocar el suelo marca golpe fuerte agachado y al comenzar a dar el golpe marca Hurricane Kick con patada fuerte.
5-Así en cuanto haya entrado el golpe tú terminas de marcar Hurricane Kick con patada fuerte y la ejecutas en forma continua.

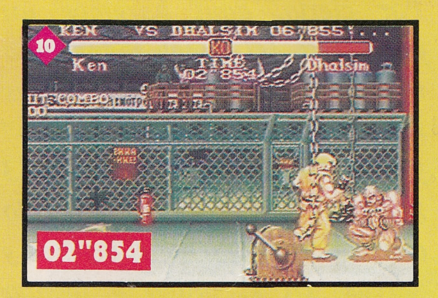


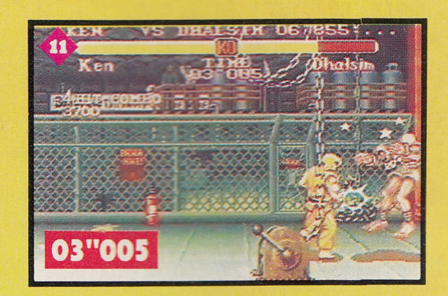




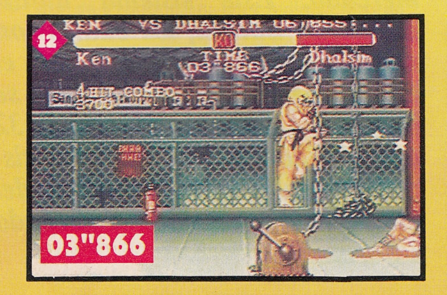
6,7 y 8-Aquí le conecté 2 patadas, pero esto puede ser variable.

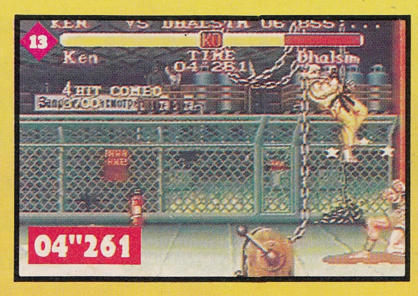






9,10 y 11-Desde que vas cayendo marca un Dragon Punch con golpe débil, de tal forma que termines de marcarlo justo al tocar el suelo y así lo ejecutes de forma inmediata.

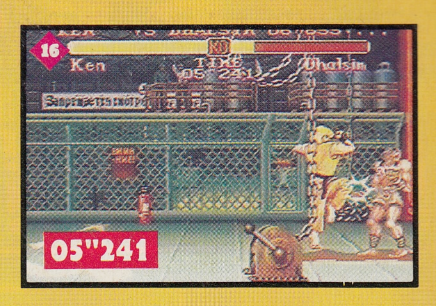




12 y 13-En cuanto caigas, por una fracción de segundo quédate quieto para enseguida saltar hacia el oponente y así él se vaya levantando cuando tú ya le estés cayendo.
Comienza nuevamente el Combo.

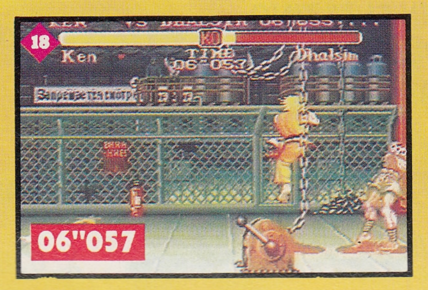






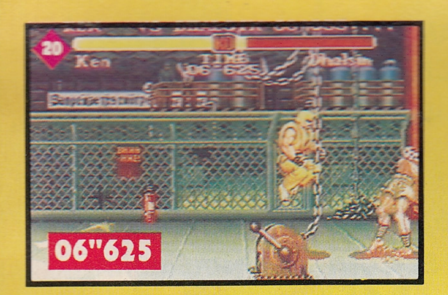
14-Conéctale una patada fuerte lo más abajo que puedas. 15-Justo al tocar suelo marca golpe fuerte agachado y al comenzar a dar el golpe marca Hurricane Kick con patada fuerte. 16-Así en cuanto entre el golpe tú terminas de marcar Hurricane Kick con patada fuerte y la ejecutas en forma continua.

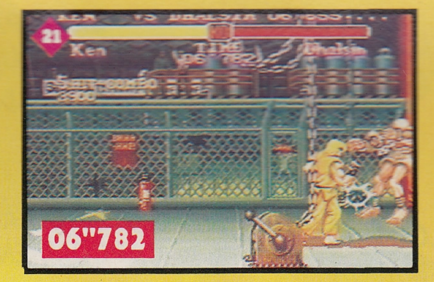




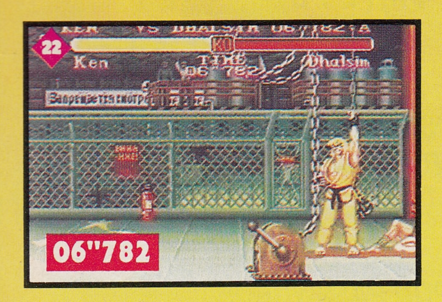


17,18 y 19-Aparte del rodillazo que le conectaste, al elevarte entran dos patadas más.





20 y 21-Desde que vas cayendo marca un Dragon Punch con golpe débil de tal forma que termines de marcarlo justo al tocar el suelo y así lo ejecutes de forma inmediata.

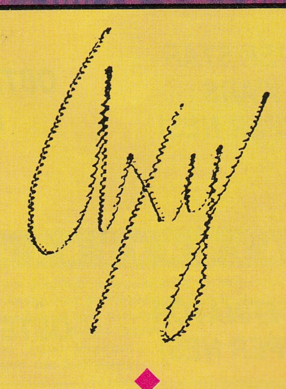


22-Como ves, el tiempo se frena justo al conectarle el último Dragon Punch.



Definitivamente debe haber otras técnicas, por que no creo que Luis A. Rivas Amador quien se encuentra en los TOPS con su 5"904 haya utilizado exactamente esta técnica.

Muchos factores intervienen para que puedas romper el récord, como conectar los ataques tan rápido que justo al entrar uno se corta la secuencia de ataque de tu enemigo para comenzar el nuevo. Después de sacarle estrellas al oponente tienes que caerle justo cuando se levanta, si te adelantas ya no puedes conectarle la patada y si te atrasas pierdes tiempo; en ocasiones no terminas el Combo cuando ya se cayó el oponente o lo contrario terminas el Combo y no le restaste la suficiente energía para eliminarlo.



ESPECIAL

TRUCOS INEDITOS

AQUI LES PRESENTAMOS UNA EXCLUSIVA LISTA DE LOS MEJORES TRUCOS RECIBIDOS A TRAVES DE LAS CARTAS; ESPERAMOS QUE LES SEAN DE GRAN AYUDA.

JUEGO	PARA...	TRUCOS
PRINCE OF PERSIA (SUPER NES)	COMENZAR EN EL ULTIMO NIVEL CON BUEN TIEMPO Y TODA LA ENERGIA	• INGRESA PASSWORD: Z K Q N ! Y Z
SUPER EMPIRE STRIKES BACK (SUPER NES)	COMENZAR CON TODAS LAS VIDAS	• EN LA PANTALLA DE PRESENTACION PRESIONA: X, B, B, Y, X, A, A, X y START.
MORTAL KOMBAT II (SUPER NES)	LUCHAR CONTRA KINTARO	• EN LA PANTALLA DE SELECCION DE LUCHADOR, PRESIONA: ↑ ↓ ↓ → → y SELECT.
STREET FIGHTER II TURBO (SUPER NES)	UNA VELOCIDAD MUCHO MAYOR	• CUANDO APAREZCA EL LOGOTIPO DE CAPCOM, EN EL CONTROL 2, PRESIONA: ↓R ↑L Y B
SUPER STREET FIGHTER II (SUPER NES)	SELECCIONAR AL MISMO LUCHADOR 8 VECES	• ENTRA EN EL "GROUP BATTLE" Y PRESIONA: L, R, L, R, L, R, R, L
MEGA MAN 2 (NES)	TENER ENERGIA TOTAL (4 TANQUES)	• PON PASSWORD: A 2 - A 4 - B 3 - B 4 C 1 - C 2 - D 2 - D 3
SUPER STAR WARS (SUPER NES)	OBTENER EL MAXIMO DE VIDAS (99)	• EN "LAND OF THE SANDPEOPLE", DEJATE CAER EN EL SEGUNDO PRECIPICIO, AGARRA TODAS LAS VIDAS, MATATE Y REPITE LA OPERACION.
CYBERNATOR (SUPER NES)	OBTENER 6 CONTINUES	• MANTEN PRESIONADO EN LA PRESENTACION ↑ L, R, Y, y PRESIONA START 2 VECES.

Puedes abrir estas páginas o dejarte llevar por tus Instintos



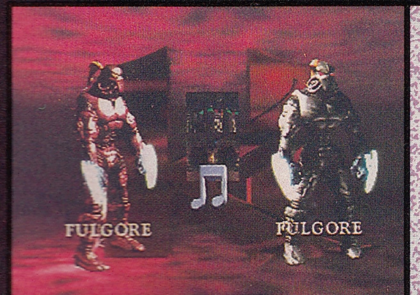
ADVERTENCIA

En las siguientes páginas encontrarás la información más completa hasta hoy publicada de Killer Instinct.
Aquí hallarás las bases que necesitas para convertirte en experto con tu personaje favorito.
Tu decides: ver estas páginas y dominar el juego o dejarte llevar por tus instintos.

Para cuando tú estés leyendo este artículo te habrás dado cuenta que todo lo que te dijimos de Killer Instinct no era una exageración nuestra.
En el tablero de la máquina ubiquemos los botones para evitar confusiones



Así que prepara tu moneda para entrar de lleno al juego.



El juego cuenta con 17 escenarios (al menos los que le conocemos).

Normalmente el escenario lo selecciona la máquina al azar pero si te enfrentas a otro jugador y quieres jugar en alguna escena en especial haz lo siguiente:

Ubica al peleador que vas a utilizar y presiona la combinación adecuada para la escena que quieres. El jugador que lo haga primero selecciona la escena. Después si el otro jugador presiona alguna combinación escogerá el fondo musical de la escena.

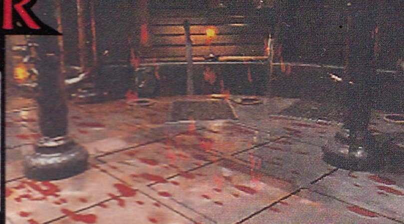
THUNDER



RIPTOR

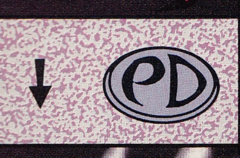






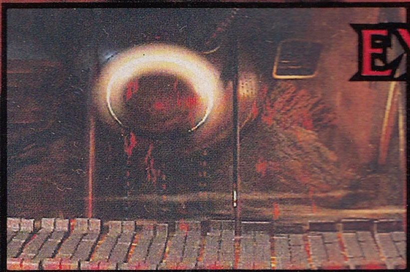
ORCHID ABAJO







EYEDOL







Las flechas gruesas indican que hay que mantener el control presionado en esa posición por un segundo aproximadamente.

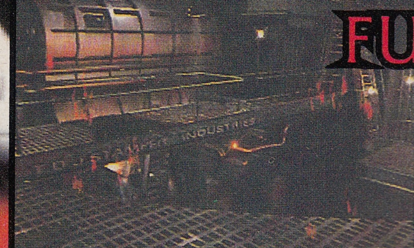
[ ] Lo que está entre paréntesis son movimientos opcionales.



Cuando ya estés parcialmente vencido, presiona todos los botones y mueve el control velozmente para recuperarte; si lo logras tendrás una última oportunidad de jugar, tu ventaja es que tus golpes y patadas causarán gran daño al oponente,a diferencia tus poderes causarán el mismo daño. (vimos a Ken Lobb recuperarse en un instante).

Puedes lanzar varios poderes uno tras otro pero con ciertas restricciones.







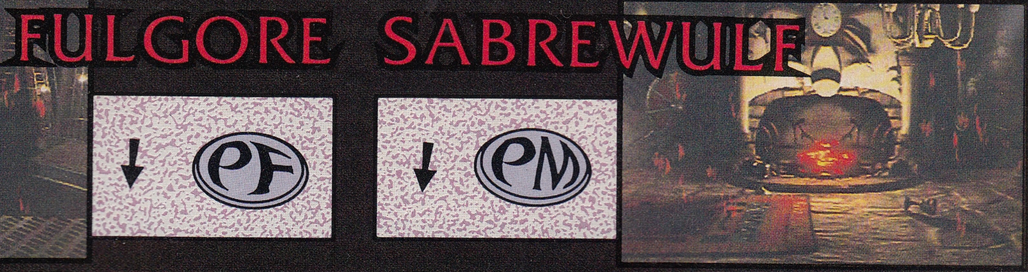
FULGORE

↓ PF

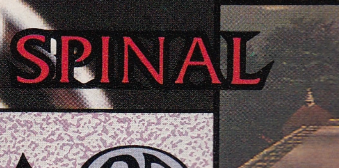
SABREWULF



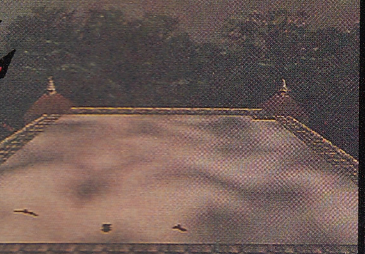
↓ PM



SPINAL



↑ PD





ORCHID ARRIBA



↑ PM

CAVERNAS



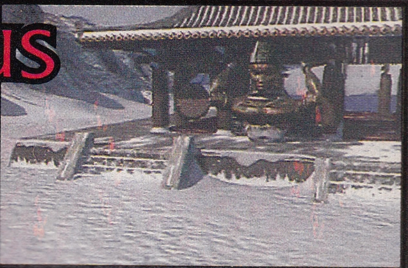
↑ GM

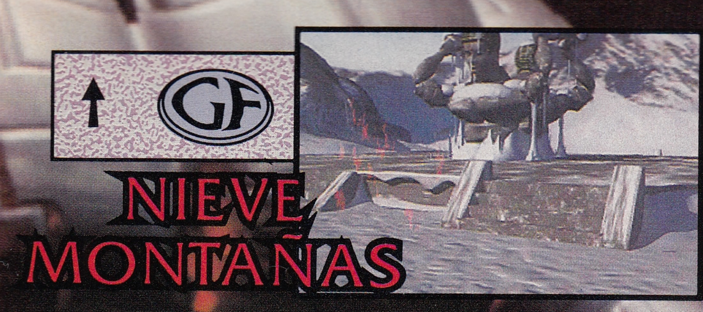
GLACIUS





↑ GD



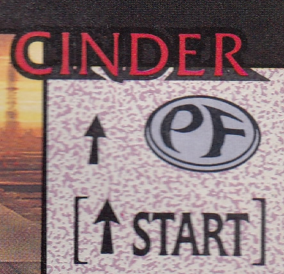


↑ GF

NIEVE MONTAÑAS



CINDER



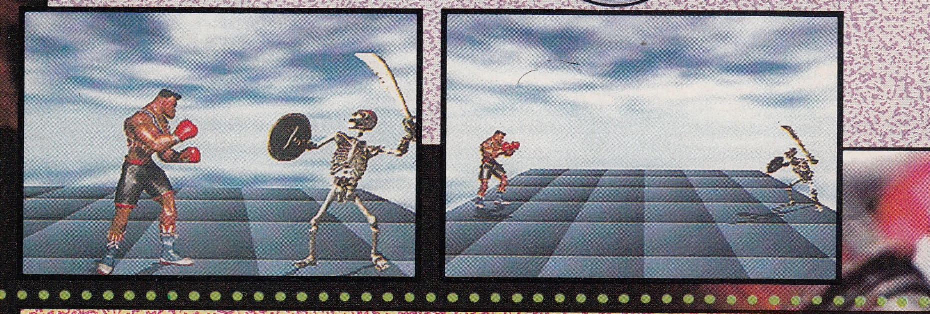
↑ PF

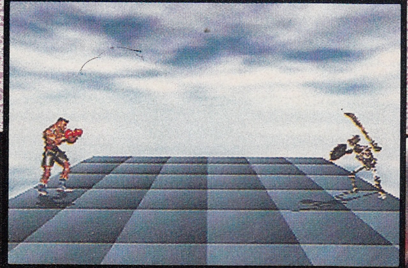
[↑ START]

Para esta escena ambos jugadores tienen que presionar ↓ PM



El área de pelea es reducida y por eso es fácil que alguno caiga de la plataforma.





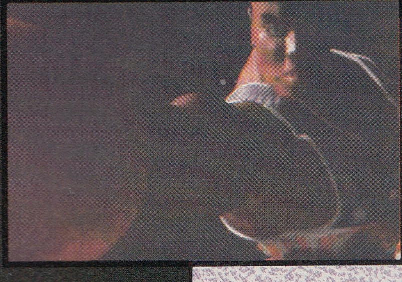
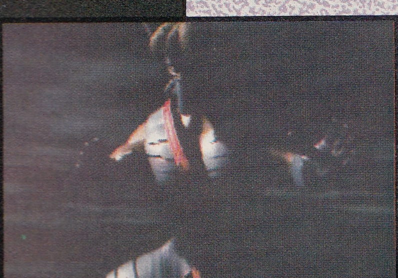


Antes de seleccionar a tu peleador puedes cambiar su color presionando el control hacia abajo o arriba.

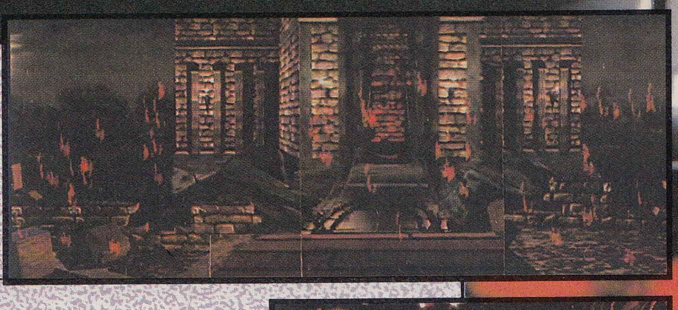




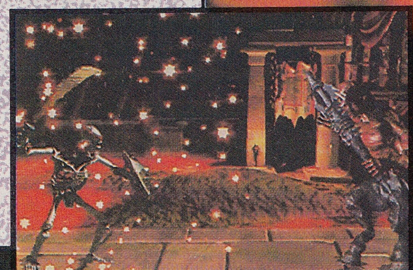


Las escenas de TJ Combo, Jago, la segunda de Eyedol y Spinal Abajo, hasta el momento no encontramos combinación para seleccionarlas.

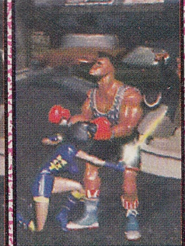
NOTA: Te habrás dado cuenta que no incluimos la combinación de Arriba Start, lo que pasa es que al hacer esto no te da alguna escena en especial si no que te selecciona un peleador al azar.

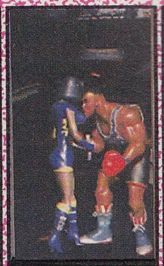




ULTIMATE

Cuando el oponente ya casi no tenga energía le conectas un combo y justo al terminar de conectar le marcas el Ultimate para ejecutar el ataque final que forme parte del combo. Ejemplo:

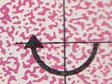
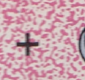








CAYENDO


AGACHADO

ULTIMATE   + 

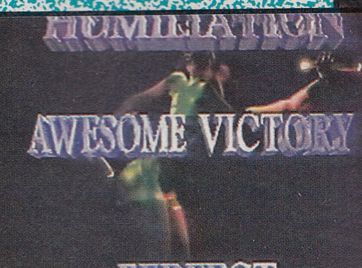
Obviamente entre más complicado sea el combo más difícil será marcar el Ultimate en el momento adecuado.

ATAQUE FINAL

Estos ataques son equivalentes a los fatalities de Mortal Kombat y tienes que marcar el movimiento a la distancia adecuada, cuando el oponente está parcialmente vencido y la pantalla flashea en rojo.

HUMILLATION

Lo peor que te pueden hacer es la humillación (que es el ponerte a bailar), ya que para lograrlo hay que marcar el movimiento cuando el oponente está parcialmente vencido y la pantalla flashea en rojo pero lo difícil es que funciona sólo con tu primera barra de energía, eso quiere decir que si te bajan la primera barra equivalente al primer round, ya no puedes ejecutar la humillación.



Estatura
1.87 M
Peso
127.01 Kg
Edad
42 Años



thunder

Un defensor místico de los nativos americanos, Thunder entra al concurso para descubrir el misterio que rodea la desaparición de su hermano en el torneo del año anterior.







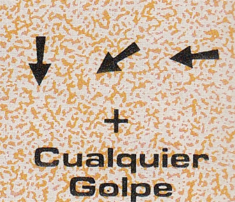
Golpe Débil= Ataque corto
Golpe Fuerte= Ataque largo







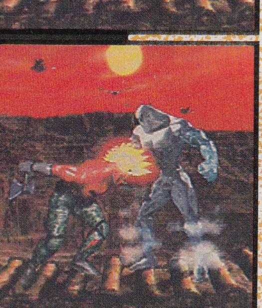




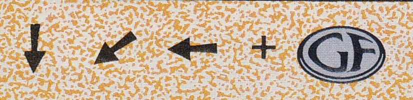
+ Cualquier Golpe

Golpe Débil= Ataque corto y de poca altura

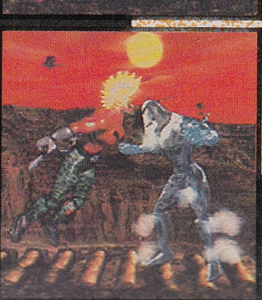
Golpe Fuerte= Ataque largo y de gran altura



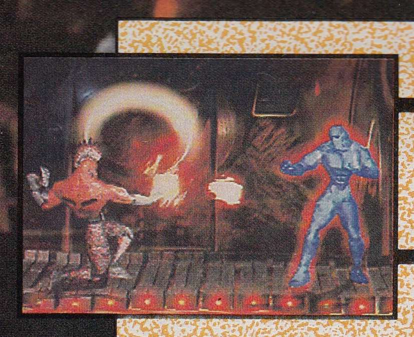




Hay que marcarlo mientras estás en el aire ya sea en un salto o antes de caer del ataque anterior.

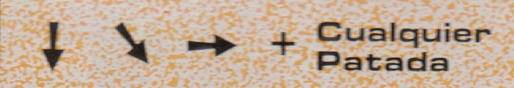












Patada Débil= Poder lento
Patada Fuerte= Poder rápido

Si presionas el control arriba o abajo justo después de marcar el poder cambias su dirección.



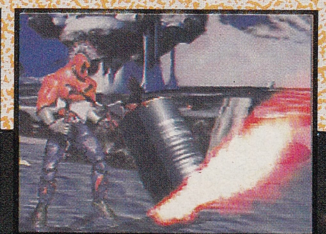




Márcalo pegado al oponente

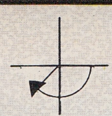












+



Márcalo a la distancia que indica la foto



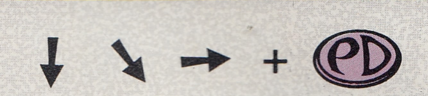


Es recomendable presionar hacia atrás una vez, antes de ejecutar el ataque final por si vas cargando, cortes el tiempo.

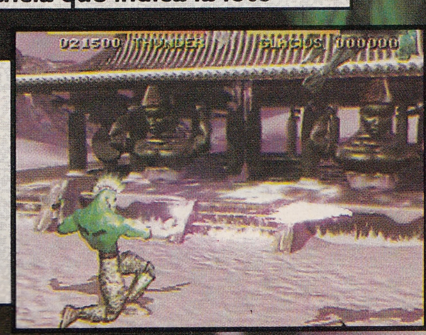


Márcalo a la distancia que indica la foto

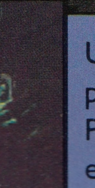




Este poder sólo lo puedes usar para rematar al oponente cuando cae desde muy alto después que le conectaste un combo.
La mayoría de peleadores cuentan con algo similar para rematar al oponente después de elevarlos con un combo.



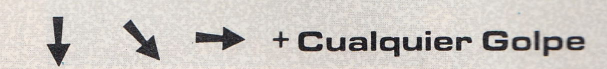
Estatura
1.67 M
Peso
86.18 Kg
Edad
21 Años



jago

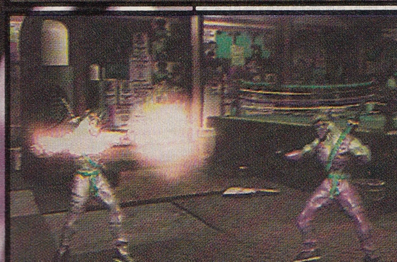
Un monje guerrero tibetano, quien invoca al poder del tigre para descubrir su destino. Protegido por el espíritu del tigre, Jago debe entrar al concurso y destruir a quien tenga la maldad en él.

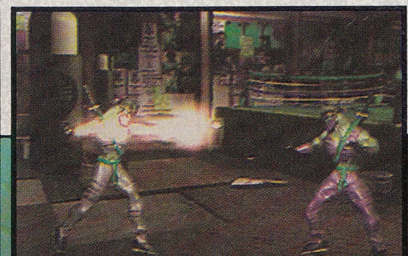


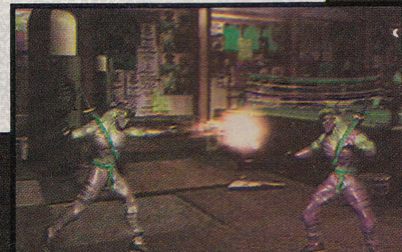


+ Cualquier Golpe

Golpe Débil = Poder lento
Golpe Fuerte = Poder rápido



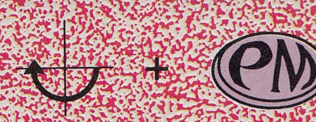


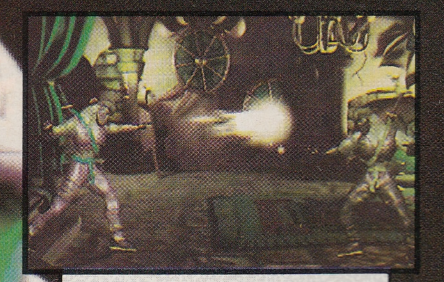






+







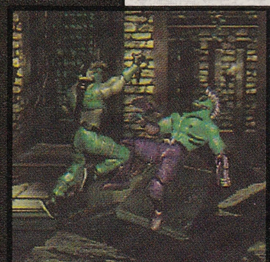
→ ↓ ↘ + **Cualquier Golpe**

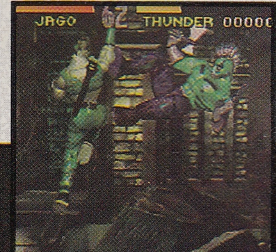
Golpe Débil= Ataque corto y de poca altura
Golpe Fuerte= Ataque largo y de gran altura

Mantén presionado golpe débil.

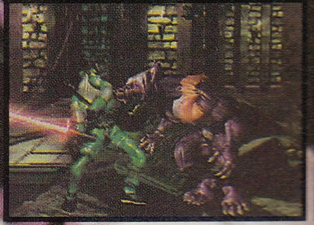


Al mismo tiempo que terminas la secuencia suelta botón.





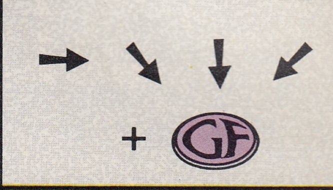






















+ **Cualquier Patada**

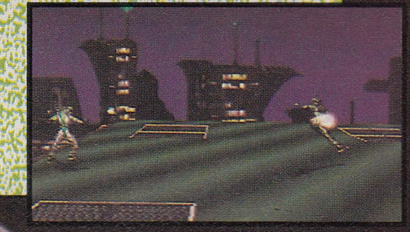
Patada Débil = Ataque corto y lo puedes marcar:



ó



Patada Fuerte= Ataque tan largo como sea necesario para alcanzar al oponente (traspasa las bolas azules).

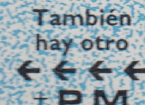






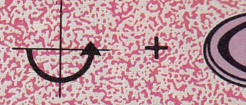
Márcalo pegado al oponente

También hay otro



+ P M



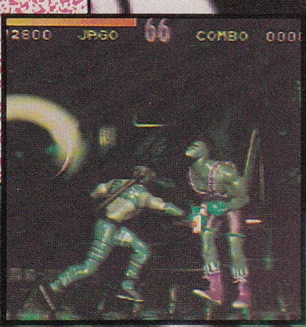




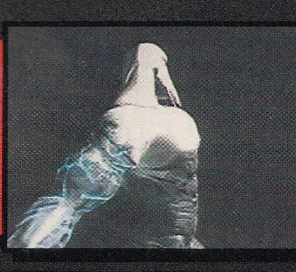






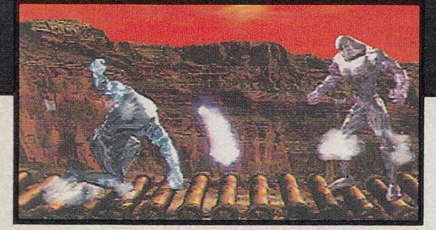


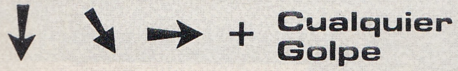
glacius



Estatura
1.90 M
Peso
136.08 Kg
Edad
No se sabe

Un alien de un planeta distante, se estrelló en la Tierra y fue capturado por Ultratech. Esperando probar a los aliens inferiores, ellos forzaron a Glacius a pelear por su vida.

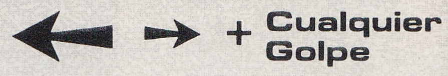




+ Cualquier Golpe

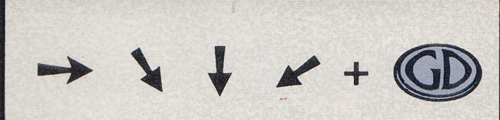
Golpe Débil = Poder lento
Golpe Fuerte = Poder rápido





+ Cualquier Golpe

Golpe Débil = Ataque corto
Golpe Fuerte = Ataque largo







Presiona rápidamente





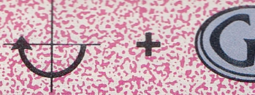


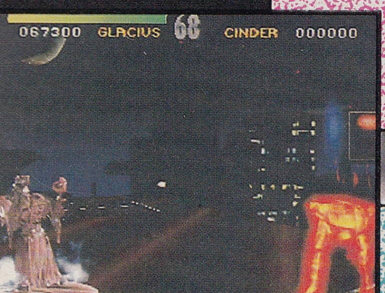


+ Cualquier Patada

Patada Débil = No ataca, sólo se pasa del otro lado pegado a él.
Patada Fuerte = Levanta al oponente

ULTIMATE









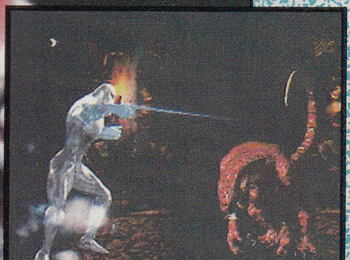
ATAQUE FINAL

Lo puedes marcar a una pantalla de distancia o pegado al oponente









ATAQUE FINAL

Márcalo a la distancia que indica la foto



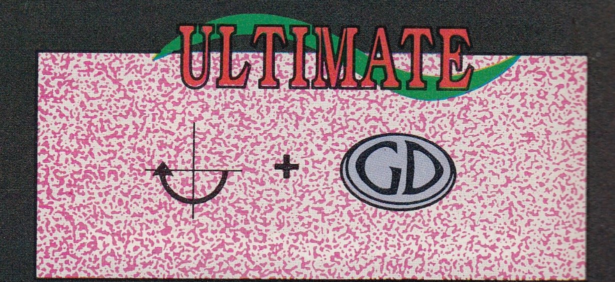


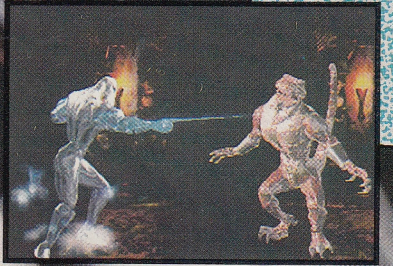
(El segundo ataque final márcalo a un cuerpo de sistancia)

HUMILLATION

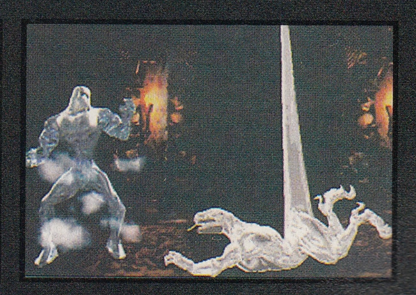
→ → ← + Patada Débil

ULTIMATE









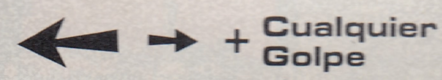
riptor

Estatura **2.13 M**
Peso **317.52 Kg**
Edad **4 Años**



Un producto del proyecto de la manipulación del DNA de Ultratech. Mezclando genes humanosy de reptil, ellos esperan que al cruzar la inteligencia y ferocidad logren crear una letal máquina de pelea.

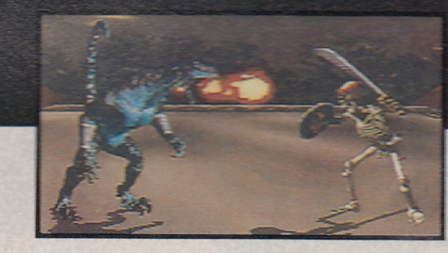




Este poder es tan largo como sea necesario para alcanzar al oponente y lo puedes interrumpir marcando:

→ → ↓ ← +

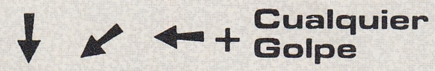


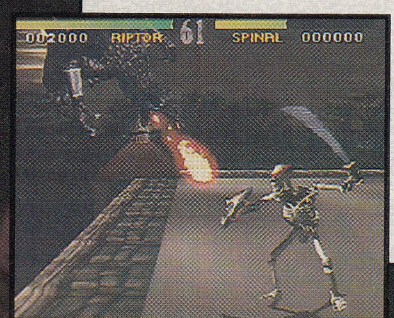


↓ ↙ ← + Cualquier Golpe

Golpe Débil= Poder lento
Golpe Fuerte= Poder rápido

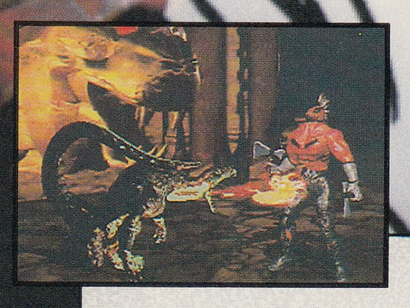
Salta y mientras estés en el aire marca:



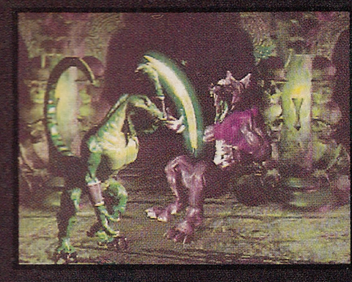


Golpe Débil = Poder un poco más cerca de ti.

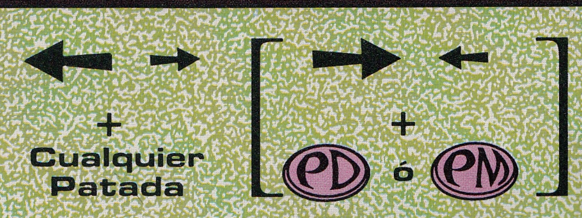
Golpe Fuerte = Poder un poco más lejos





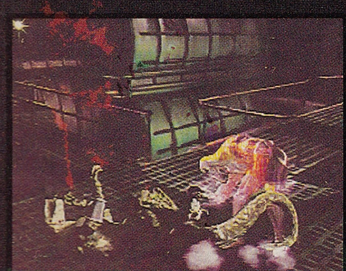








Patada Débil= Ataque corto
Patada Fuerte= Ataque tan largo como sea necesrio para alcanzar al oponente.
Además al ir bajando después de conectar este ataque puedes conectar otro golpe.



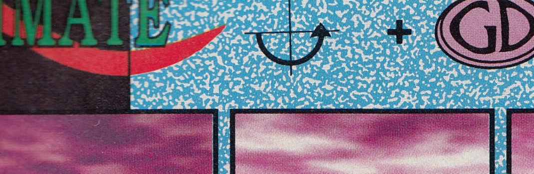


Patada Débil = Ataque corto
Patada Fuerte = Ataque largo

















+ GM

Lo puedes marcar a una pantalla de distancia o pegado al oponente



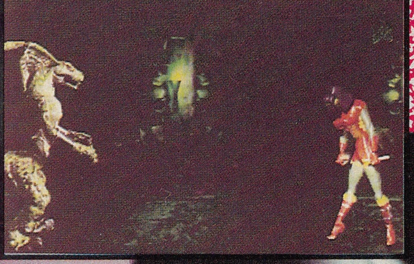


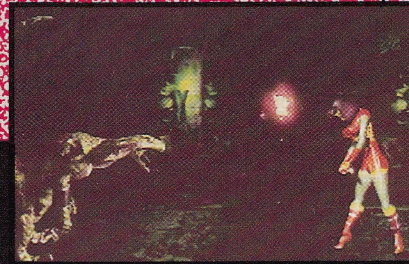


Lo puedes marcar a una pantalla de distancia o a un cuerpo del oponente

Tambien hay otro

← ← ← + Patada Fuerte







b. orchid

Estatura
1.67 M
Peso
56.70 Kg
Edad
23 Años



Una agente secreta enviada para investigar las desapariciones que rodea al concurso de Ultratech, su verdadera identidad y habilidades son matenidas en secreto.

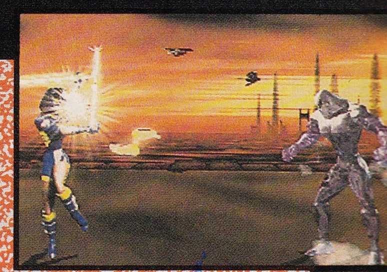


← → + Cualquier Golpe

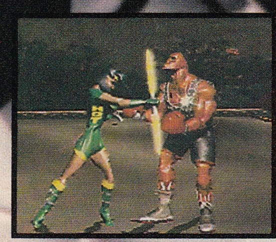
Golpe Débil = Ataque corto
Golpe Fuerte = Ataque largo

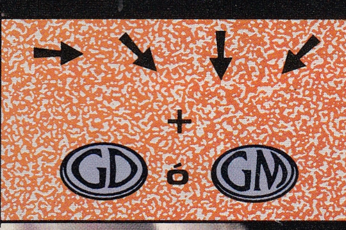


↓ ↘ → + Cualquier Golpe

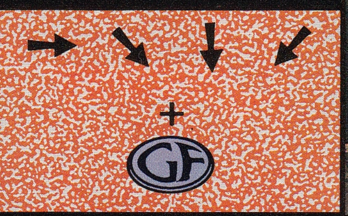


Golpe Débil= Poder lento
Golpe Fuerte= Poder rapido



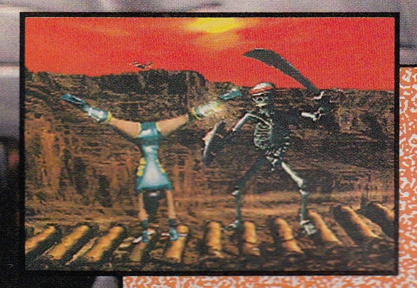


→ ↘ ↓ ↙ + GD ó GM



→ ↘ ↓ ↙ + GF







← → + Cualquier Patada

Patada Débil = Ataque corto
Patada Fuerte = Ataque largo

HUMILLATION



+ GF

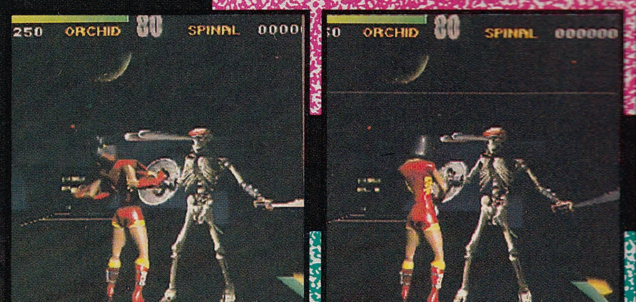


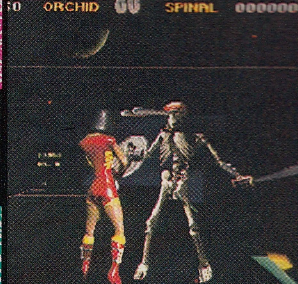
ULTIMATE



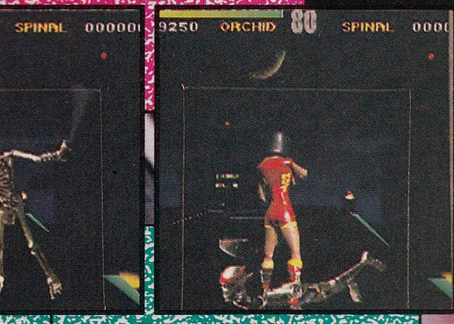


+ PM









ATAQUE FINAL



← → → + GD

Lo puedes marcar a un cuerpo de distancia o pegado al oponente



También hay otro
+ Golpe Fuerte
Golpe Débil

INFORMACION SUPERNESESARIA



Una vez más las fuerzas del mal han hecho de las suyas y pretenden dominar la tierra, pero Batman y Superman están muy ocupados con la Mujer Maravilla y al Hombre Araña lo absorbe su trabajo de lava ventanas en el Diario "El Clarín". Así que es la oportunidad para que Wolverine logre la paz del Mundo..

MOVIMIENTOS



ARRIBA
Salto del tigre

IZQUIERDA, IZQUIERDA ó DERECHA, DERECHA
Correr

ABAJO
Agacharse



A
Golpea

B
Brincar

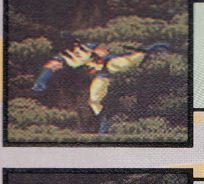
ABAJO, B
Brincar más alto



X
Garrazo

ABAJO, X
Cavar

ABAJO, A
Uppercut



Y
Patada



Y, ARRIBA
Patada saltando





R
Arañar

B y luego X
Colgarte de las paredes





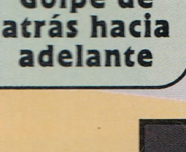
ABAJO, R
Garrazo agachado



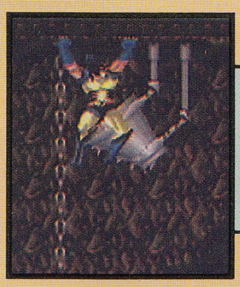
L
Golpe hacia atrás



L y luego A
Golpe de atrás hacia adelante



ABAJO, B y luego R
Brincas y golpeas a alguien que se encuentre arriba de ti



ABAJO, B y luego X
Colgarte del techo



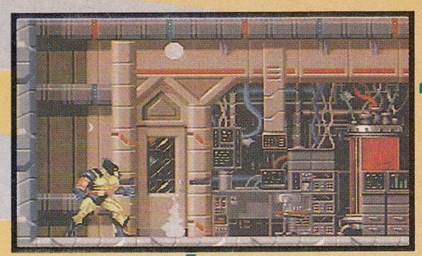
ABAJO, X + A
Golpe a ambos lados

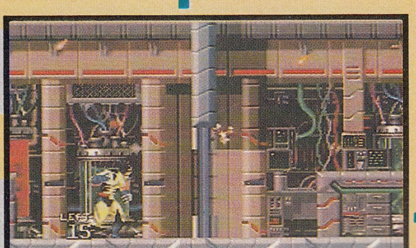
Podrás recargar tu energía descansando o tomando las caritas de Wolverine que aparecen en el camino.

Tu objetivo principal es saber todo acerca de tu pasado y eliminar a cuanto enemigo se ponga en tu camino, para lo cual tendrás que atravesar diferentes niveles donde existen toda clase de trampas y enemigos.



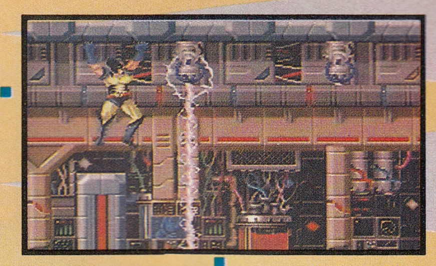
Este juego presenta un gran nivel de reto y cuenta con Cinema Displays que le dan la apariencia de un comic. Desafortunadamente la música y la movilidad son bastante malas y no van de acuerdo con una licencia tan buena. Para eliminar a un enemigo tienes que darle en el centro, (los valores están muy mal).

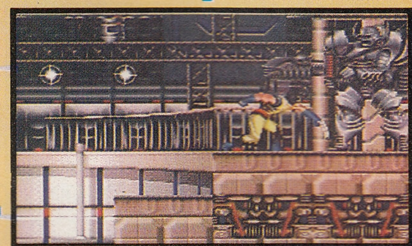


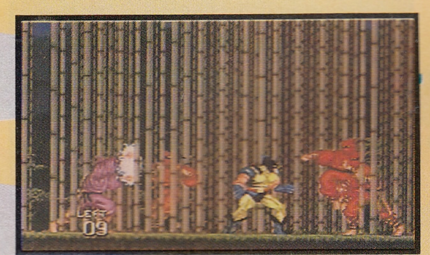


THE SECRET LABORATORY

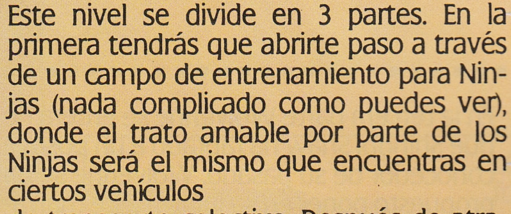
Wolverine ha sido informado de que este laboratorio contiene secretos acerca de su pasado. Pero la cosa no es tan fácil como entrar y pedir la información, ya que los guardias de seguridad impedirán que llegues a tu destino, además de que existen ametralladoras instaladas en el techo y en donde menos te lo esperes.



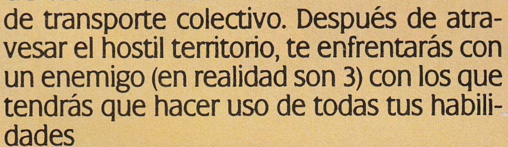




TOKYO

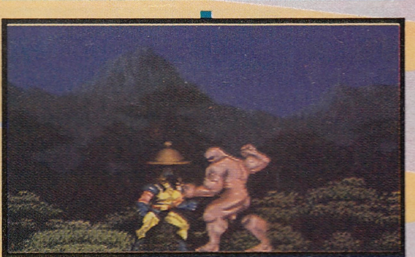


Este nivel se divide en 3 partes. En la primera tendrás que abrirte paso a través de un campo de entrenamiento para Ninjas (nada complicado como puedes ver), donde el trato amable por parte de los Ninjas será el mismo que encuentras en ciertos vehículos de transporte colectivo. Después de atravesar el hostil territorio, te enfrentarás con un enemigo (en realidad son 3) con los que tendrás que hacer uso de todas tus habilidades

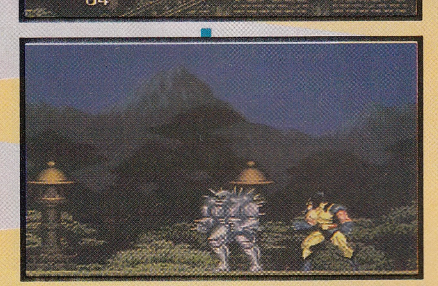


ya que la situación no será nada fácil, y te podrías tardar una semana intentando eliminarlo, o sólo unos 5 minutos si descubres la técnica para vencerlo fácilmente.



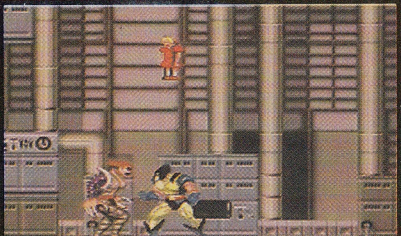


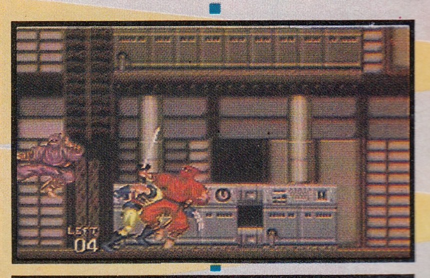


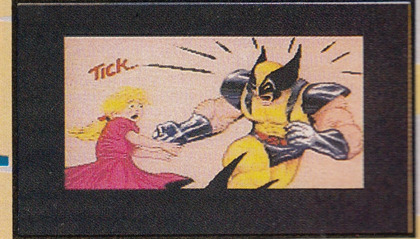




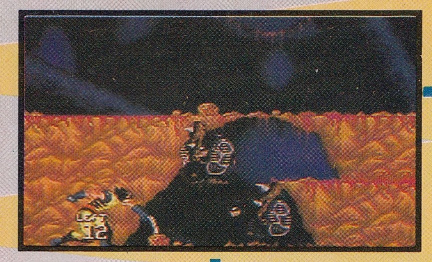
En esta segunda parte tu objetivo es llegar a los aposentos de Lady Deathstrike una "hermosa" dama (muy cortés por cierto) quien se supone sabe algo acerca de tu misterioso pasado. No es difícil eliminarla ya que podrás descansar para recobrar tus fuerzas, pero no descanses demasiado ya que una sorpresa te podría tomar descuidado.

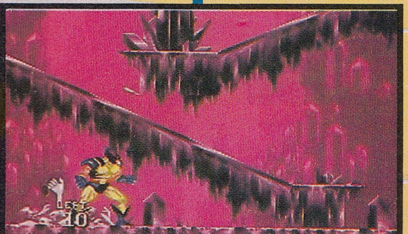






Hermosa realmente, podría ganar el concurso.

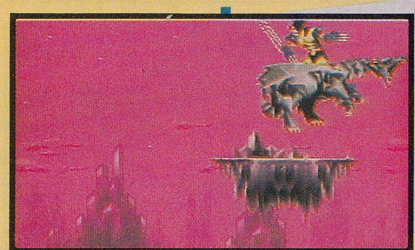


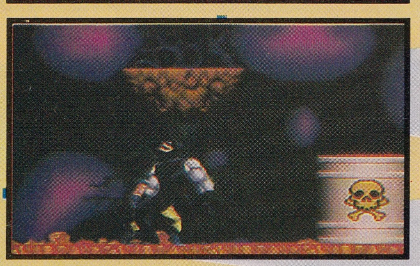




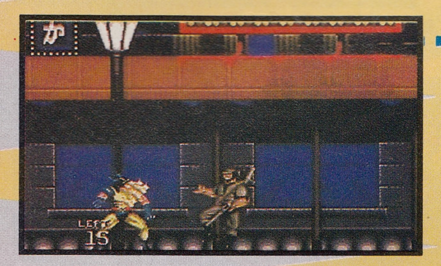
VICIOUS VISIONS







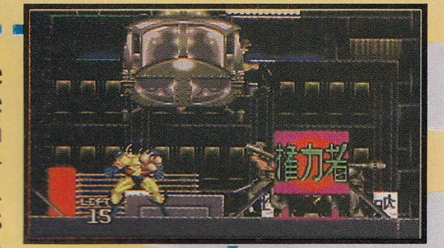
Y cuando las cosas parecían marchar bien, algo tenía que suceder. Cyber uno de los hombres de confianza de Shinobi Shaw le ha inyectado un alucinógeno a Wolverine por lo que ahora nuestro héroe se verá en un mundo raro donde peleará con criaturas tan locas como los fondos. Aquí tendrás que pelear primero con un Dragón y para vencerlo tendrás que montarte en él y tirarle zarpazos con R. Pero las cosas no acaban aquí ya que todavía tienes que enfrentar a Cyber y para llegar a sus dominios tendrás que atravesar por este raro mundo infestado de grotescas criaturas.

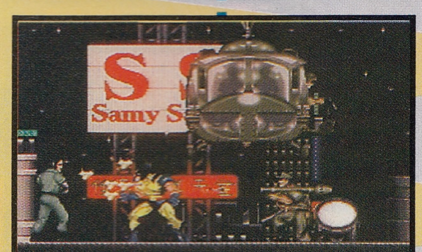




Una sonrisa por favor

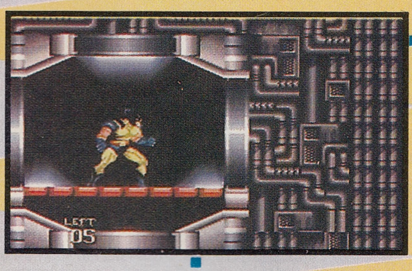
En la tercera parte Wolverine se entera de que Shinobi Shaw ha raptado a un posible conocedor de su pasado. Wolverine se ha propuesto poner en su lugar a este malvado ser y rescatar a este supuesto contacto. Pero como podrás adivinar la cosa no es tan fácil ya que Shinobi Shaw cuenta con un ejército dispuesto a eliminar a cualquier intruso, al precio que sea, además de que su escondite se encuentra en un lugar no muy accesible que digamos ya que tendrás que viajar por encima de letreros luminosos.

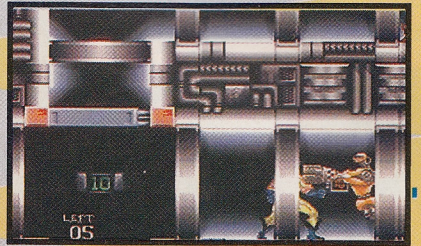


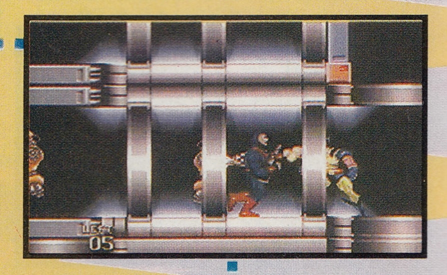


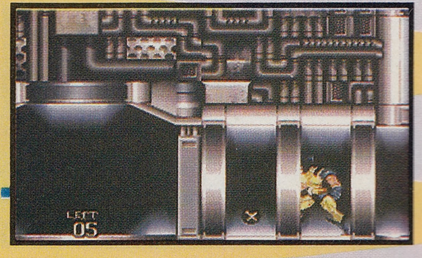
Shinobi Shaw no está solo.

BATALLA FINAL







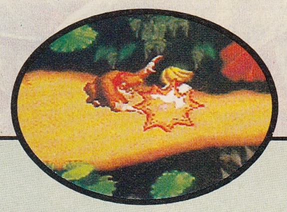
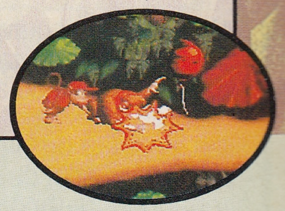


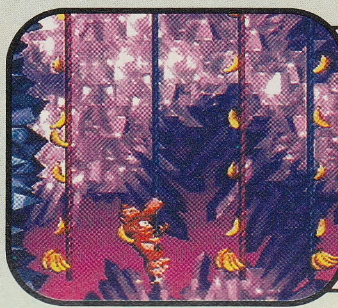
Finalmente viene la última batalla, donde la pelea será tan limpia como los tubos de drenaje de nuestra ciudad, pero no creas que será tan fácil como resolver un rompecabezas de 6000 piezas de un estereograma,ya que el camino es un laberinto donde hay enemigos por todas partes, así que sólo te queda hacer uso de todas tus habilidades y ser muy paciente.



Seguimos fascinados jugando Donkey Kong Country para darte más secretos, ya que continuamos encontrando muchos detalles ocultos.

En todo el camino hay algunos lugares donde Donkey golpea el suelo (presionando el control hacia abajo junto con Y) para sacar plátanos. La 8ª vez que lo hagas te saldrá una vida.



En las cuerdas que te suben automáticamente mantén presionado Y con el control hacia abajo para bajar poco a poco.



A estos enemigos golpéalos para sacarles plátanos.

DONKEY KONG COUNTRY

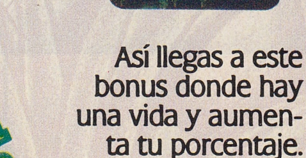
coral capers!

Baja por donde indica la foto para encontrar una cueva llena de plátanos.

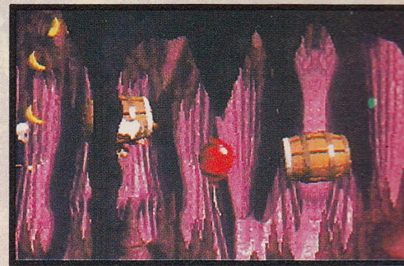


barrel cannon canyon

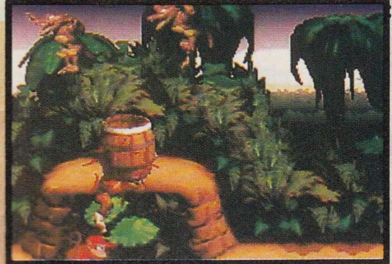
Lánzate del penúltimo barril de tal forma que te estrelles en la pared.




Así llegas a este bonus donde hay una vida y aumenta tu porcentaje.



En el número 3/11 te dimos un atajo desde el comienzo de la escena. Ahora lo complementamos con otro:



Después de la mitad de la escena entra al barril sin eliminar los Kremlings.

Calcula el momento preciso para rebotar en el de la izquierda y así llegar a la palmera.



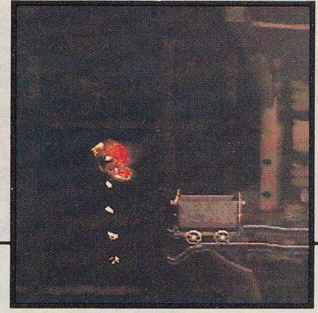
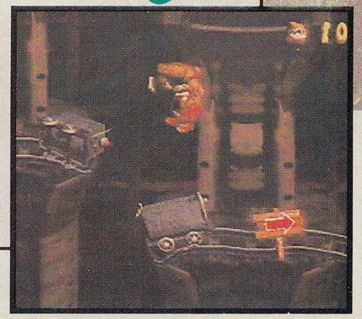


Así logras entrar al barril de arriba que es un atajo para llegar casi al final.

MONKEY MINES

mine cart carnage!

Al comenzar esquiva el barril saltando de tal manera que caigas pegado a la pared, ahí hay unos barriles que te lanzan fuera de la pantalla y caes casi al final de la escena ahorrándote tiempo y trabajo.

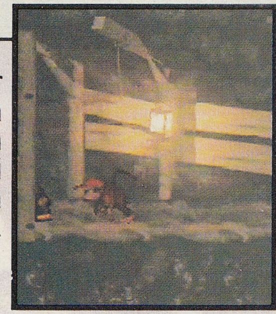
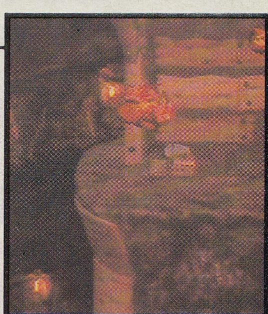
bouncy bonanza!

Avanza un poco hasta donde está la llanta, después regrésate empujándola hasta el inicio y salta sobre ella para alcanzar la figura de Rambi.



stop & go station

Al comenzar pégate a la izquierda para así llegar casi al final en un dos por tres.

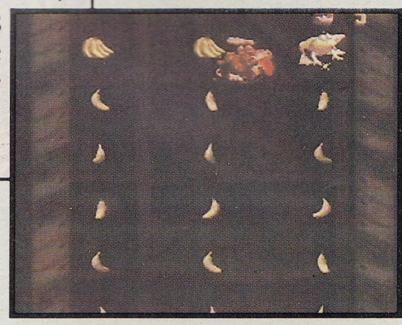
En la primera plataforma que se mueve verticalmente da un salto hacia la izquierda cuando estés en lo más alto para alcanzar la figura de expresso.

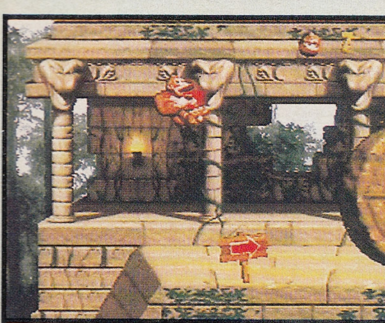


Después de la mitad de la escena encontrarás una llanta, empújala lo más posible hacia la izquierda y salta vertical.



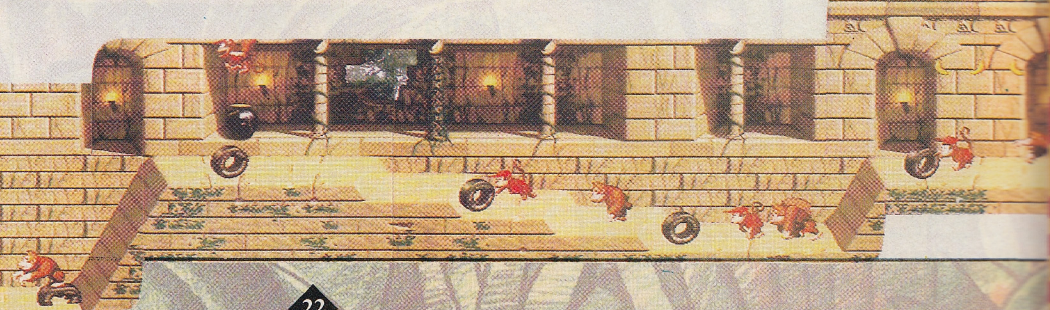
Así logras entrar a este Bonus que aumenta tu porcentaje.



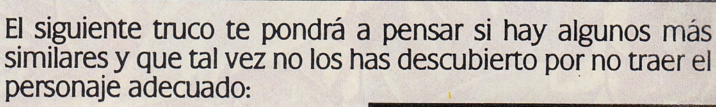



millestone mayhem!

Coloca la llanta donde indica el mapa y salta con Donkey Kong para alcanzar un barril que te lleva casi al final (con Diddy no encuentras nada).



VINE VALLEY



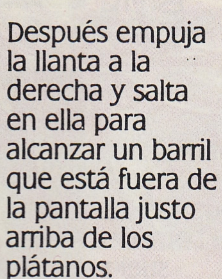
vulture culture!



Elimina al buitre y baja la llanta.

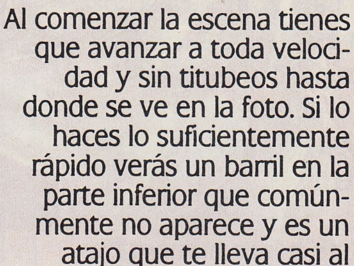


Después empuja la llanta a la derecha y salta en ella para alcanzar un barril que está fuera de la pantalla justo arriba de los plátanos.





Así llegas a este bonus que aumenta tu porcentaje.



El siguiente truco te pondrá a pensar si hay algunos más similares y que tal vez no los has descubierto por no traer el personaje adecuado:

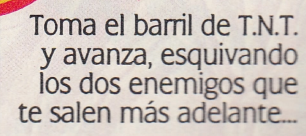


Al comenzar la escena tienes que avanzar a toda velocidad y sin titubeos hasta donde se ve en la foto. Si lo haces lo suficientemente rápido verás un barril en la parte inferior que comúnmente no aparece y es un atajo que te lleva casi al final.



Pero ¿sabes qué tiene de especial esto? que si vas controlando a Diddy no aparece nada; es más: si lo logras y después cambias a Diddy ¡el barril desaparece!

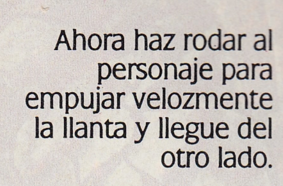
millestone mayhem!



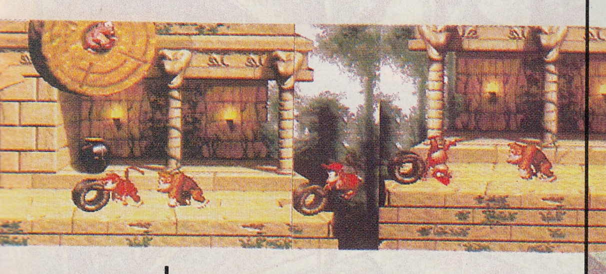


Déjate caer en el primer hueco.

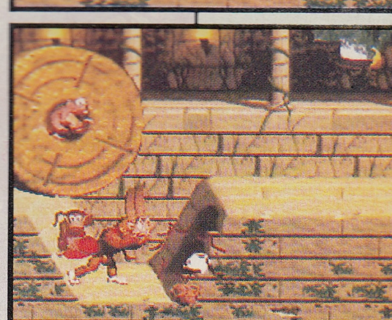
Así el barril te lanza y tú caes en el cuadro del suelo para sacar la llanta.



Ahora haz rodar al personaje para empujar velozmente la llanta y llegue del otro lado.



Toma el barril de T.N.T. y avanza, esquivando los dos enemigos que te salen más adelante...



...ahora estrella el barril como indica la foto.

Así entras a este bonus que aumenta tu porcentaje.

MONKEY MINES



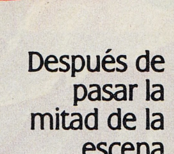
Al salir disparado del barril que indica la foto controla tu rebote para caer sobre el Mini Necky y después sobre la pared para abrir el camino a la escena oculta (también puedes sacar el barril del suelo para después estrellarlo en la pared).





Este bonus aumenta tu porcentaje.







vulture culture!

Después de pasar la mitad de la escena elimina al Necky que indica la foto.



Ahora salta de tal forma que saques el barril del suelo.



Después estrella el barril como indica la foto.

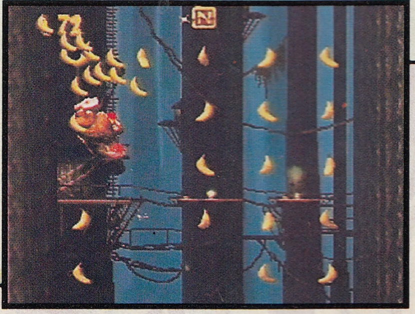
Así llegas a este bonus donde encuentras la letra N y un barril "DK". Este bonus cuenta para el porcentaje de tu juego.



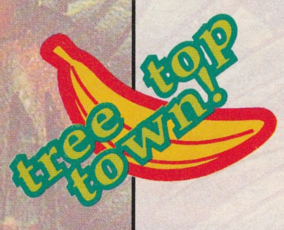


Al comenzar la escena con Diddy avanza un poco y esquiva a Gnawty para después rebotar en Necky y llegar a la llanta que está fuera de la pantalla y de ahí saltar vertical para entrar a un barril que es un atajo que te lleva casi al final.

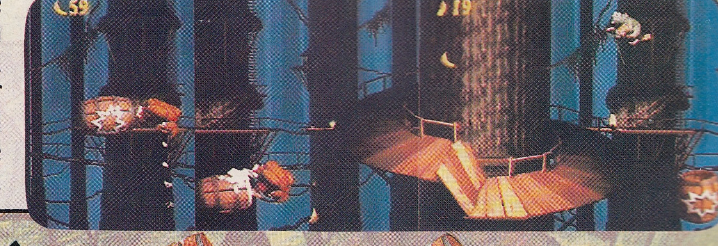


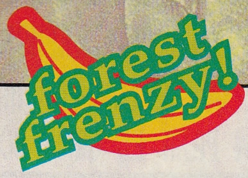


En este bonus encuentras la letra N. Este bonus aumenta tu porcentaje.



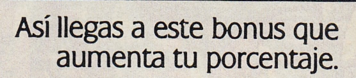
Después de pasar la mitad de la escena hay un plátano en la parte inferior de la pantalla. Lánzate del barril para tomar el plátano en forma horizontal y cae en unos barriles que te lanzan al bonus.





Pasando la mitad de la escena déjate caer en el barril que apenas se ve en la parte inferior.





Así llegas a este bonus que aumenta tu porcentaje.

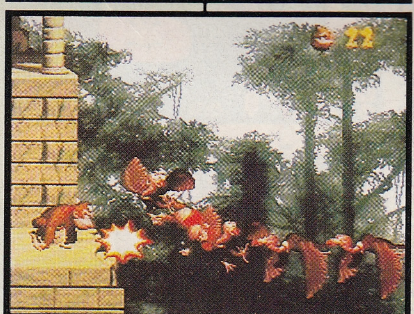


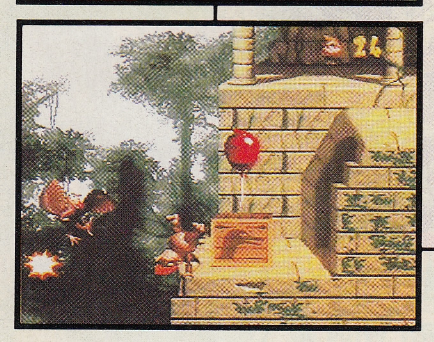


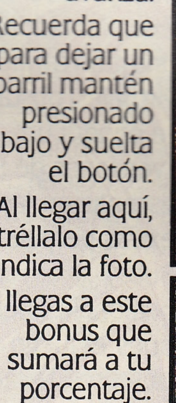


¿Recuerdas que si estrellas el primer barril aquí entras a un bonus? (lo publicamos en el número anterior).

En cuanto entres al bonus da un giro dejando presionado el botón Y, para que con esto logres alcanzar un globo al final de la escena.
Por cierto hay Platanos fuera de la pantalla.







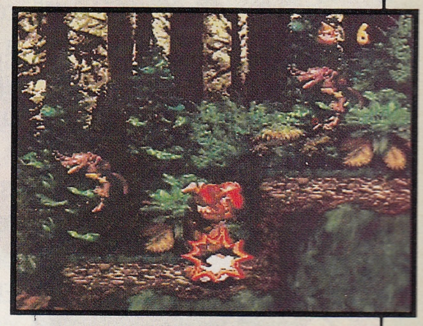
Saliendo del bonus anterior sacas un barril del suelo; elimina a los Kremlings, tómalo y avanza.

Recuerda que para dejar un barril mantén presionado abajo y suelta el botón.

Al llegar aquí, estréllalo como indica la foto.

Así llegas a este bonus que sumará a tu porcentaje.





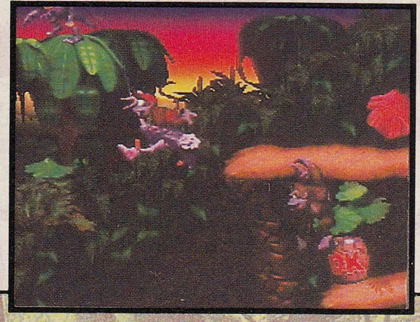




orang-utan gang

Avanza y elimina todos los enemigos que te pueden estorbar hasta llegar a Expresso. Súbete en él y regrésate.





Ahora donde está el primer barril DK salta hacia la izquierda.

Así llegas justo abajo de donde comenzaste. Ahí hay una cueva que te lleva a un bonus.

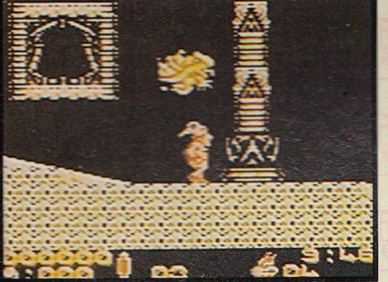


A CONTINUACION ANALIZAREMOS ALGUNOS JUEGOS QUE ESTAN POR HACER SU APARICION PARA EL GAME BOY.

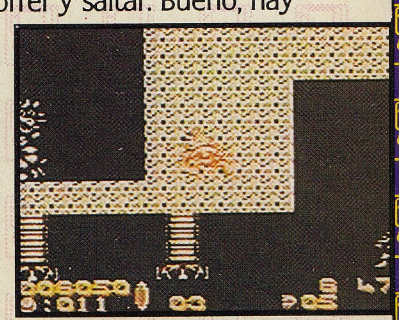
BUBSY II



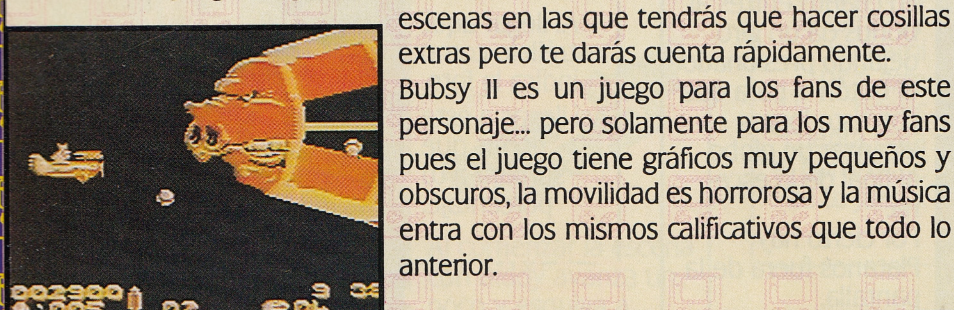
Bubsy hace su aparición en Game Boy con este juego basado en el título de SNES. Aquí tú tienes que controlar a Bubsy quien ha entrado a un parque de diversiones de realidad virtual llamado el Amazatorium creado por un sujeto de nombre Oinker P. Hamm, en este lugar sus sobrinos se han perdido en diferentes áreas en las que está dividido este centro de diversiones, así que tu misión es rescatarlos a todos antes de que sea demasiado tarde.

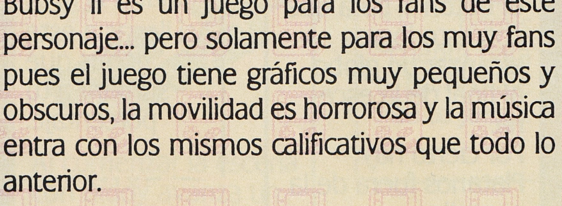


El Amazatorium está dividido en varios pisos y cada uno de esos pisos contiene 3 cuartos que Bubsy debe recorrer si quiere terminar con éxito su misión; cada uno de estos cuartos tiene una gran cantidad de enemigos (más reales que virtuales) obstáculos y caminos secretos,lo que te pondrá un buen rato a investigar.

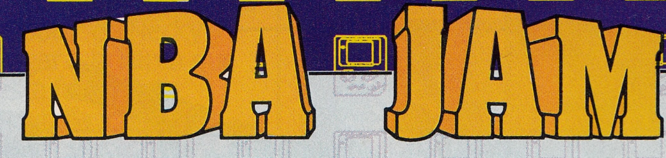


El modo de juego es igual a las versiones de SNES donde te debes limitar a correr y saltar. Bueno, hay escenas en las que tendrás que hacer cosillas extras pero te darás cuenta rápidamente.



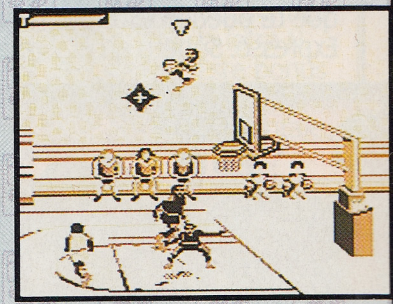


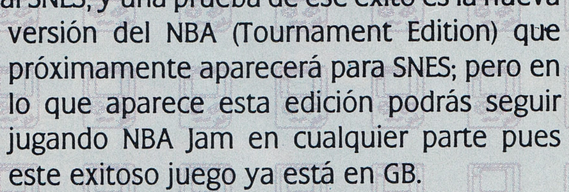
Bubsy II es un juego para los fans de este personaje... pero solamente para los muy fans pues el juego tiene gráficos muy pequeños y obscuros, la movilidad es horrorosa y la música entra con los mismos calificativos que todo lo anterior.



NBA JAM

NBA Jam fue uno de los títulos de mayor éxito el año pasado, tanto en Arcades como cuando fue trasladado al SNES, y una prueba de ese éxito es la nueva versión del NBA (Tournament Edition) que próximamente aparecerá para SNES; pero en lo que aparece esta edición podrás seguir jugando NBA Jam en cualquier parte pues este exitoso juego ya está en GB.

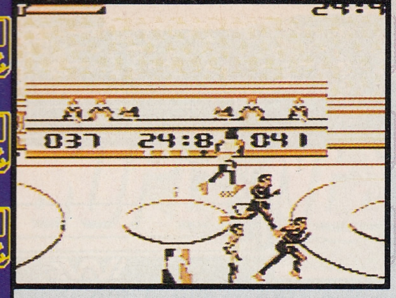




Este juego es una excelente conversión del original ya que el juego es igual de fácil de controlar, tiene la misma acción y los Dunks también están aquí.

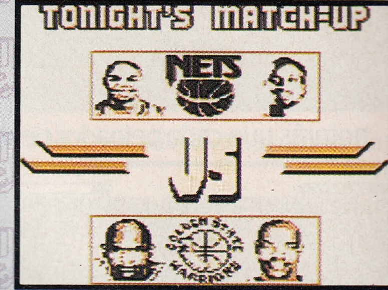




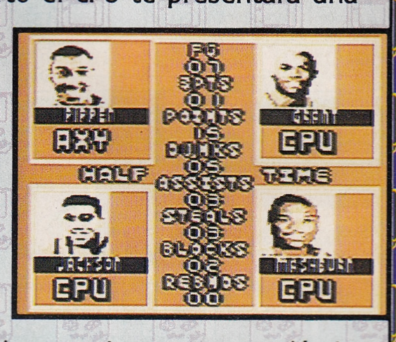


En la versión original tú utilizas 3 botones para controlar la acción, los cuales han sido acomodados de la siguiente forma: A=Pase/Robo; B=tiro/Robar; Start=Turbo, con todas sus reglamentarias combinaciones.

Al igual que la versión de SNES (no decimos que es una excelente adaptación nada más porque sí), tendrás la oportunidad de jugar ya sea un partido sencillo contra la máquina o jugar la temporada completa donde tendrás que derrotar a los 27 equipos de la NBA para ser proclamado campeón. Para esto tú podrás poner tus iniciales y así al finalizar cada encuentro recibirás un password que te guardará todos tus datos como partidos ganados / perdidos y equipos derrotados.

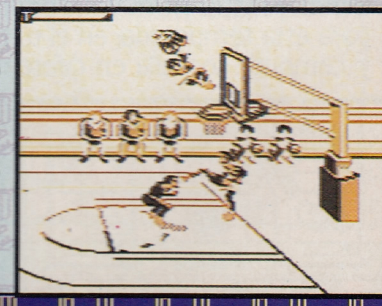


Cada partido está dividido en cuartos de 3 minutos cada uno; al final del segundo cuarto el CPU te presentará una pantalla con estadísticas del juego y la cual volverá a aparecer cuando el juego termine.



Recuerda que el turbo permitirá que tu jugador corra, bloquee, salte o clave la pelota, pero éste se va gastando. Sin embargo si tu equipo logra anotar 3 canastas en serie tu jugador estará "On Fire" lo que le permitirá usar el Turbo ilimitadamente.

De la versión de SNES a ésta se han mantenido la mayoría de jugadores por equipo, sin embargo verás que en esta versión muchos han cambiado y también sus status; esto se hizo para lograr una versión lo más actualizada posible así que hay ahora equipos más balanceados que antes.



Pues bien, como mencionamos al principio este juego es una excelente conversión de la versión de SNES; la movilidad es buena y el reto es un poco mayor, quizá lo único malo del juego sea que los personajes sean tan pequeños lo que puede hacer que te confundas o pierdas de vista la pelota. También es una lástima que Acclaim no haya podido hacer este juego para dos jugadores simultáneos,

WWF RAW

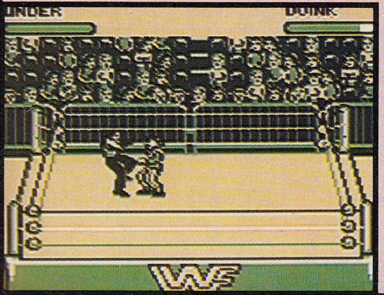




Otra de las buenas conversiones que ha hecho Acclaim para esta temporada (además del NBA Jam) es WWF Raw ya que aquí tenemos que la acción es muy similar al juego de SNES.

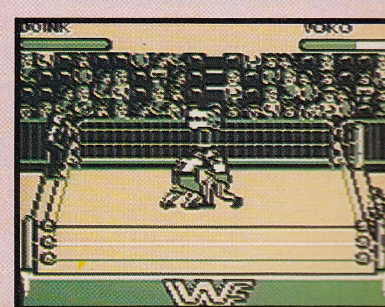
A diferencia de la versión de SNES donde tú cuentas con luchadores, aquí sólo tienes a 8 de ellos.

El juego cuenta con 3 diferentes modos de juego que son: One-on-One, Tag Team y Survivor Series.

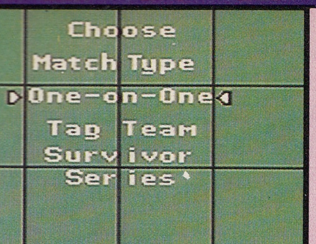


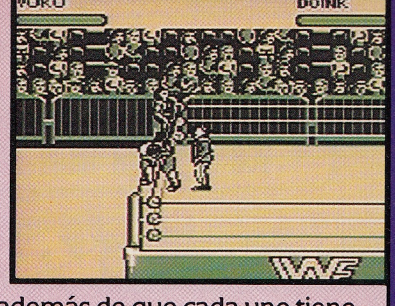
En One-on-One tú tendrás que elegir uno de los ocho peleadores para así competir a una caída, en Brawl, que es un encuentro donde se permite absolutamente todo, y en Tournament derrota a todos tus rivales para ser declarado Campeón.

En Tag Team encontrarás las mismas opciones que en One-on-One con la diferencia de que

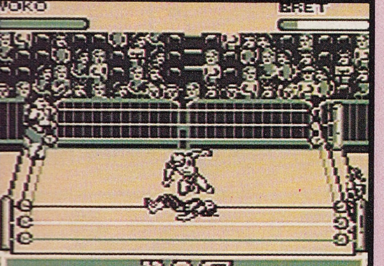






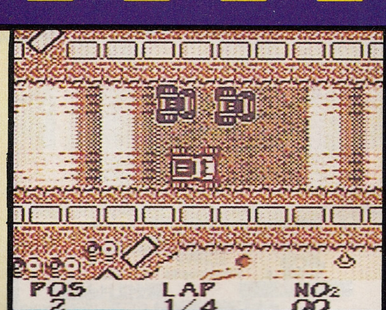


aquí las peleas son en equipos de dos contra dos.
Por último te podemos decir que en Survivor Series sólo podrás elegir las opciones de una caída o Brawl; en este modo será un equipo de 4 contra 4 y gana quien derrote a todos sus rivales.
Como en anteriores versiones de juegos que ha desarrollado Acclaim con licencia de la WWF notarás que cada peleador tiene un amplio repertorio de movimientos y llaves, además de que cada uno tiene un movimiento exclusivo que se desarrolla en diferentes situaciones y donde cada uno de ellos es devastador.
Debido a la falta de juegos de lucha libre para el GB este juego se convierte en una excelente opción para los fans de este deporte que tienen Game Boy; Tal vez sea por el gran número de peleadores que hay en la versión de SNES pero los 8 que hay en este juego nos parecen pocos.

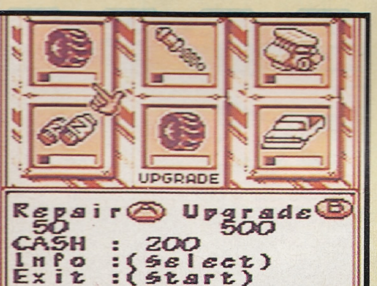




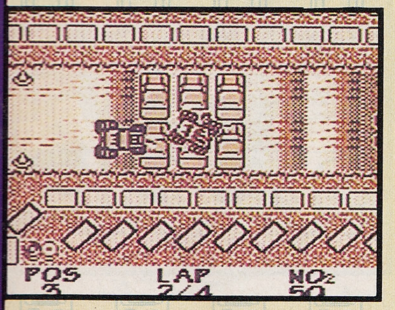
U.S.H.R.A. MONSTER TRUCK WARS

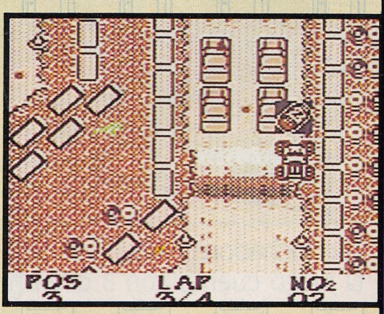


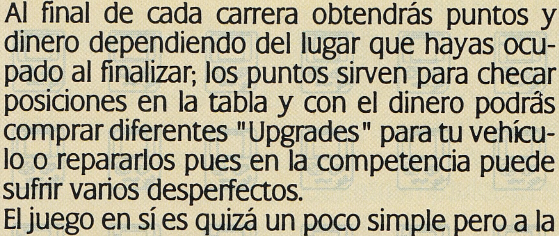
Ushra Monster Truck Wars es otro de los muchos juegos de Acclaim que vienen para esta temporada; en él tú podrás elegir a una de 6 diferentes camionetas y competir con ella en diferentes pistas de los Estados Unidos; cada una de éstas camionetas tiene diferentes características y puntos a favor y en contra como velocidad, resistencia, maniobrabilidad y saltos.
Para que te des una rápida idea del juego te podemos decir que es algo así como un Super Off Road pero visto por arriba, pues una vez que hayas seleccionado tu vehículo tendrás que competir contra algún rival para ver si calificas; una vez que hayas logrado esto vendrá la carrera en serio y ahí competirás contra otros 3 vehículos.
Las pistas están repletas de baches (tipo la avenida principal de donde vives, dunas, fosos con lodo y automóviles que serán irremediablemente destruidos cuando pases sobre ellos; algunas veces al pasar por algunos de estos autos aparecerán varios premios que te ayudarán a salir triunfante, así que procura tomarlos todos.
Al final de cada carrera obtendrás puntos y dinero dependiendo del lugar que hayas ocupado al finalizar; los puntos sirven para checar posiciones en la tabla y con el dinero podrás comprar diferentes "Upgrades" para tu vehículo o repararlos pues en la competencia puede sufrir varios desperfectos.
El juego en sí es quizá un poco simple pero a la vez es de esos juegos tan sencillos que son divertidos; el control es bueno pero algunas camionetas tan de difícil manejo que seguramente te harán perder la paciencia.

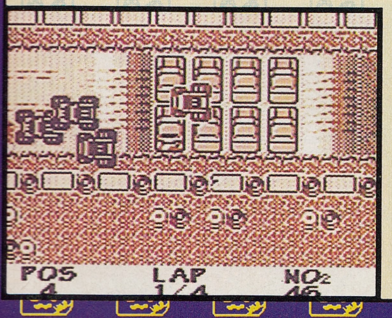


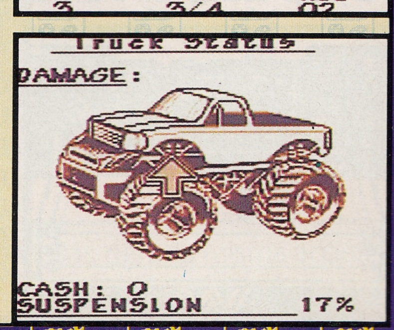










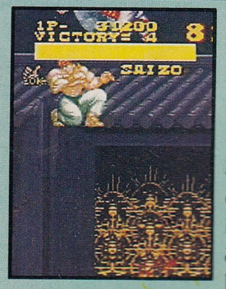


INFORMACION SUPERNESESARIA

Power Instinct™

Desde que lo ves se nota que es una buena conversión para el SNES ¡y cómo no iba a ser, si Atlus también fue el creador del juego original de arcadia!

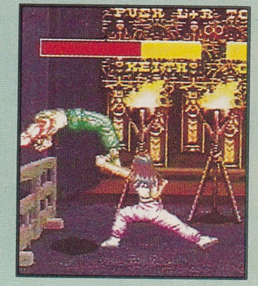
Este es un juego de pelea con características singulares como:



Puedes dar doble salto alcanzando así mayor altura. Los escenarios son un poco más altos que una pantalla.



También el ancho de las escenas son más grandes pero hay dos barreras que limitan el ancho de la misma y que se pueden romper.

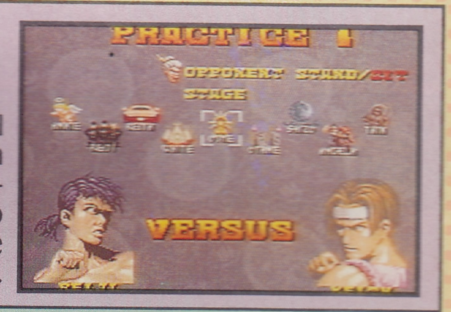


Si presionas rápidamente dos veces hacia atrás esquivas golpes.

Si presionas rápidamente dos veces hacia el frente, más cualquier botón, atacas sorpresivamente al oponente.

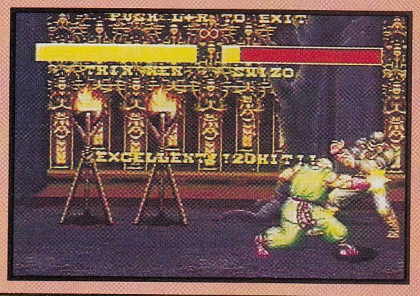
Puedes jugar en cualquiera de los cinco modos de juego que son:

practice 1



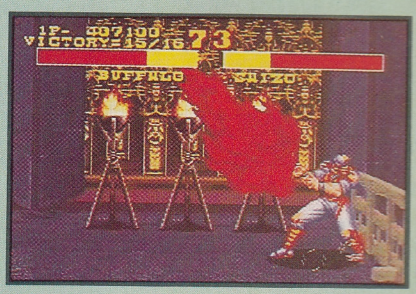
Aquí es lo mejor para practicar tus combos ya que el oponente no se mueve ni te ataca, pero sí pone defensa después de recibir el primer ataque. Tú puedes seleccionar en qué posición se coloque el oponente,de pie o agachado. Si concectas un combo te indica el número de ataques que entraron. La energía de ambos es ilimitada.

practice 2



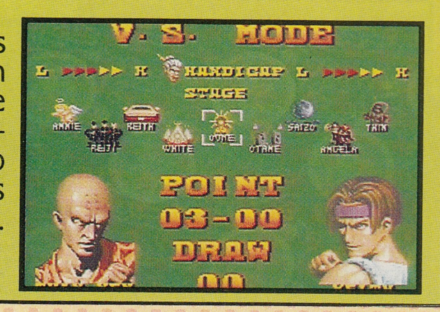
Este modo es similar al anterior, pero aquí el oponente sí te ataca.

life attack



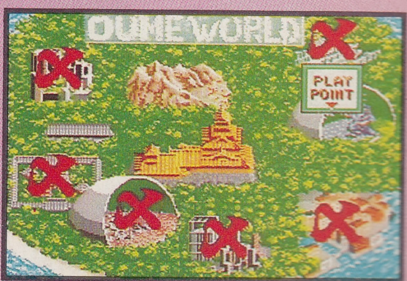
Ahora si quieres un reto curioso ésta es la opción adecuada, donde tú seleccionas a cuantos enemigos te enfrentas (en un round por enemigo, 8, 16 ó ∞) pero el detalle está en que tú sólo cuentas con una barra de energía y tu habilidad, o sea que ¿a cuántos te podrás echar?

vs mode



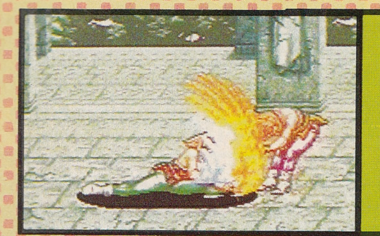
Para jugar dobles ésta es la opción adecuada. Porque puedes compensar por separado el poder de los jugadores.

game start

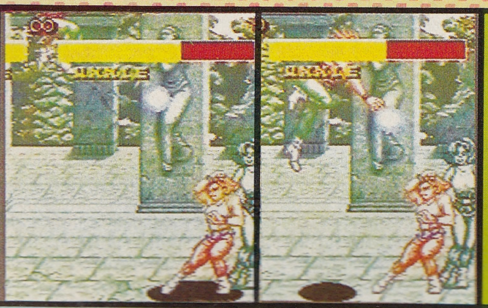


Y si quieres jugar como lo viste en arcadia utiliza este modo; donde te enfrentas a todos los personajes.

ANNIE HAMILTON



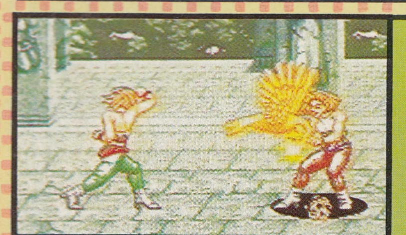
Mantén presionado el botón A por 4 segundos aproximadamente y al soltarlo ejecutas esta patada.

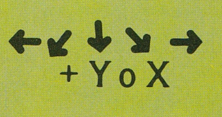


Salta y mientras estás en el aire ejecuta la siguiente secuencia:

↓ ↘ → + Y o X

Si eres hábil puedes ejecutar esto dos o hasta tres veces antes de caer al piso



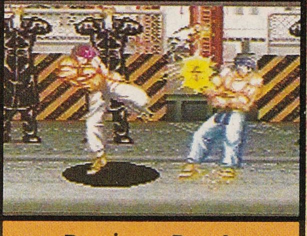


← ↙ ↓ ↘ → + Y o X

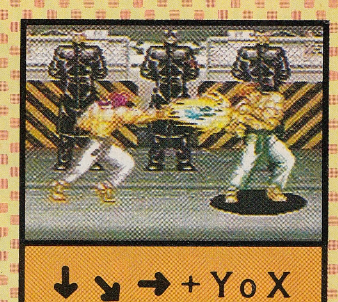


Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con cualquier botón de golpe. ← → + Y o X

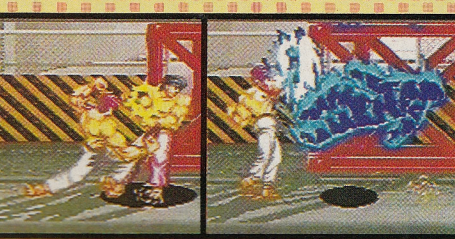
REIJI OYAMA



Presiona B o A rápidamente.

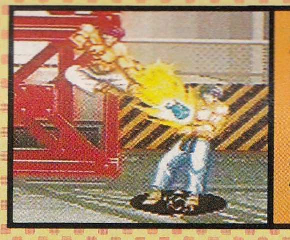


↓ ↘ → + Y o X





→ ↓ ↘ + Y o X



Salta y mientras estás en el aire da un giro al control e inmediatamente presiona Y o X (El sentido del giro no importa y también funciona si das 3/4 de giro).

WHITE BUFALO

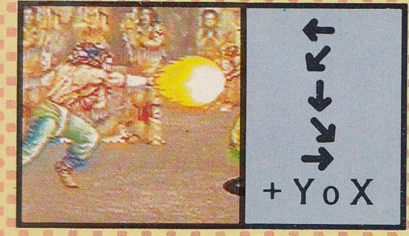


Salta y mientras estás en el aire da un giro al control más cualquier botón de golpe (El sentido del giro no importa y también funciona si das 3/4 de giro).



Mantén presionado el control hacia abajo por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona arriba junto con cualquier botón de patada.

↓ ↑ + B o A



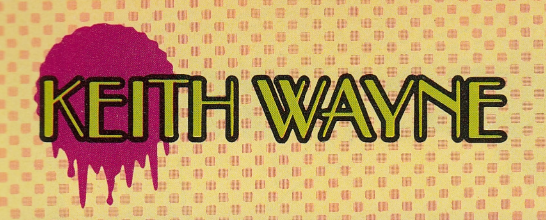
← ↙ ↓ ↘ → + Y o X

Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con cualquier botón de golpe.

← → + Y o X





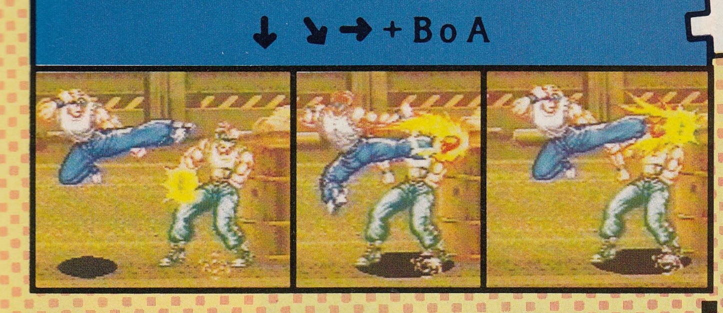


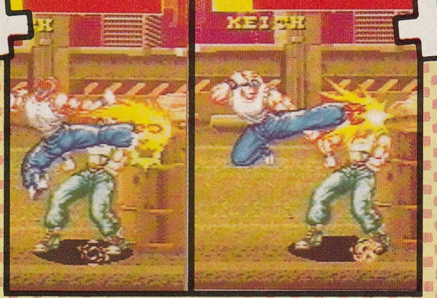
KEITH WAYNE

Si quieres otras dos patadas continuas, presiona rápidamente el botón con el que ejecutaste el poder...

...y si además quieres, saltar automáticamente a tu oponente y caerle con una patada, sigue presionando rápidamente el botón con el que ejecutaste el poder).

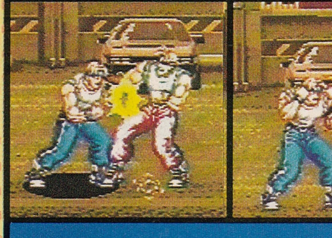
↓ ↘ → + B o A

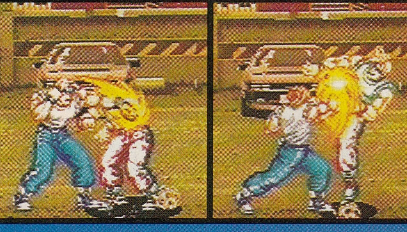






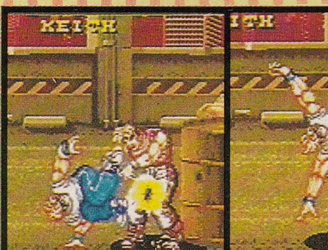
Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con cualquier botón de golpe.

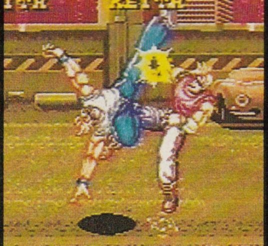


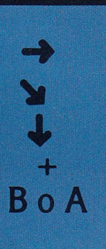




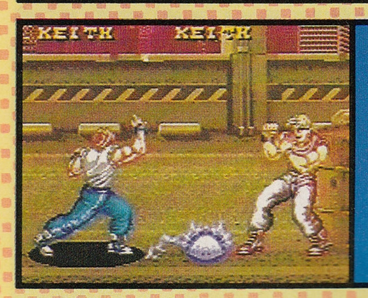
← → + Y o X







→ ↘ ↓ + B o A

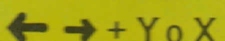


↓ ↙ ← + Y o X

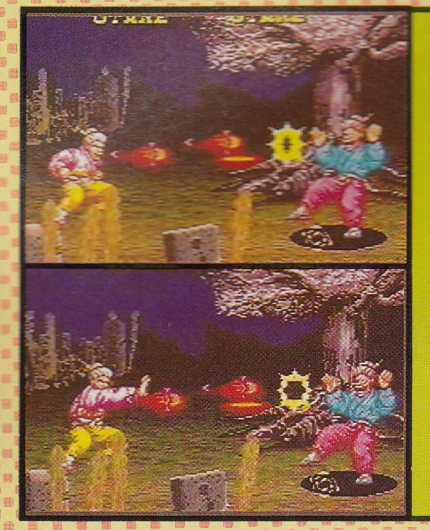
OTANE GOKETUJI



Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con cualquier botón de golpe.

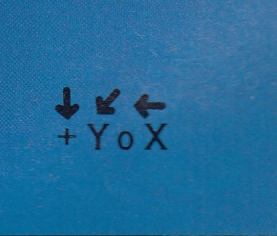


← → + Y o X



Mantén presionado al frente y a la vez presiona rápidamente cualquier botón de golpe.





Salta y mientras estás en el aire presiona lo siguiente:

↑ ↓ + B o A



Mantén presionado el control hacia abajo por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona arriba junto con cualquier golpe.

↓ ↑ + Y o X



Cuando estés pegado al oponente presiona atrás o al frente junto con X para agarrar al oponente y así transformarte.

DESPUES DE TRANSFORMARSE



Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con cualquier botón de golpe. ← → + Y o X



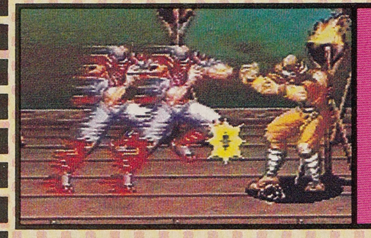


↓ ↘ → + Y o X

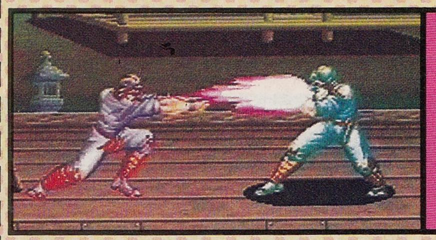
Salta;mientras estás en el aire marca lo siguiente.
↓ ↘ → + Y ó X

(Si eres rápido puedes ejecutarlo dos veces seguidas).

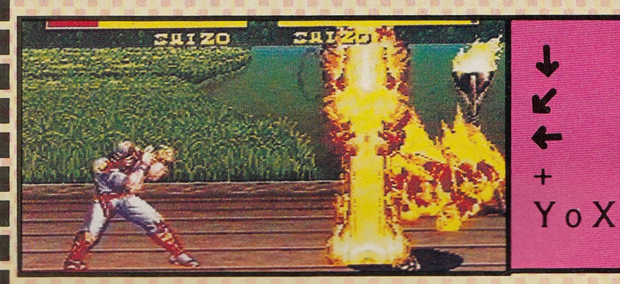
SAIZO HATTORI



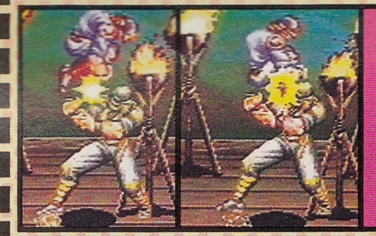
← ↙ ↓ ↘ → + B o A



↓ ↘ → + Y o X



↓ ↙ ← + Y o X



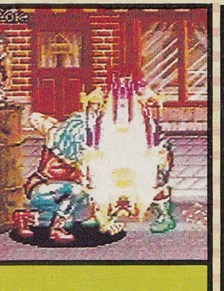
Salta y mientras estás en el aire da un giro al control e inmediatamente presiona Y ó X (El sentido del giro no importa y también funciona si das 3/4 de giro).

ANGELA BELTI

Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con cualquier botón de patada.



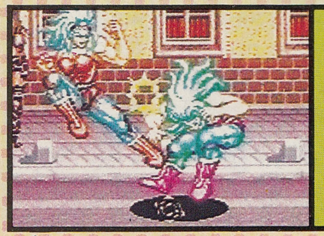
← → + B o A



Y + X



Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con cualquier botón de golpe.
← → + Y ó X



Salta y mientras estás en el aire presiona lo siguiente.

↑ ↓ + B o A





Y para complementar el artículo de Power Instinct de SNES qué mejor que con su secuela en Arcadia.
Aquí te damos los movimientos nuevos de los personajes de la primera parte junto con todos los movimientos de los nuevos peleadores.

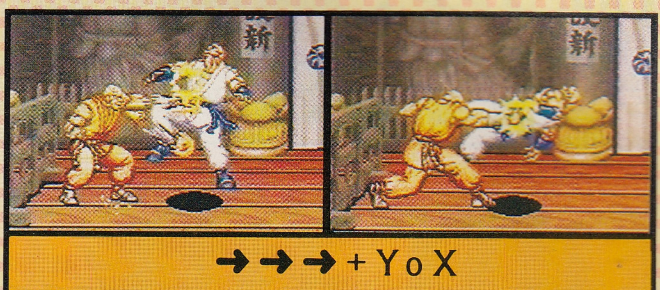
Super Attack

Para ejecutar estos movimientos debes tener llena la barra de "Attack".

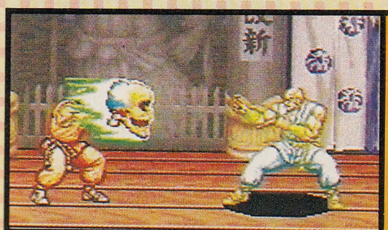




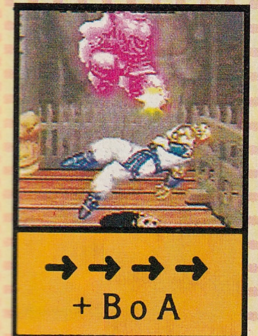




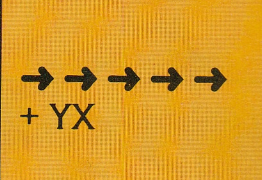
→ → → + Y o X

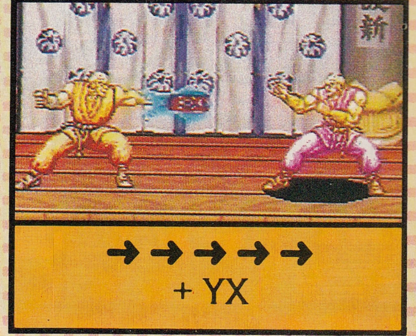


→ → → → →
+ YX



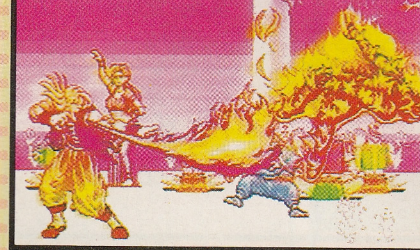
→ → → →
+ B o A





→ → → → →
+ YX

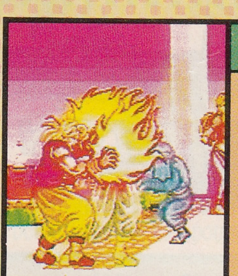






Fire Storm

→ ↓ ↘
+ Golpe

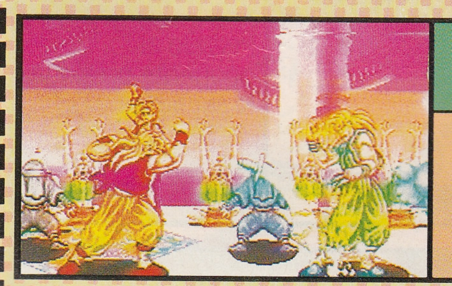


Fist of Flames

Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con cualquier botón de golpe.



← → + Golpe



Flying Saber Attack

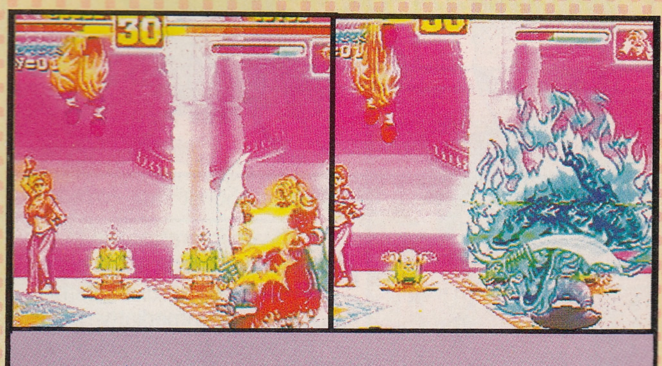
→ ↘ →
+ Golpe



Arabian Cha Cha

Mantén presionado el control hacia abajo por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona arriba junto con cualquier golpe.

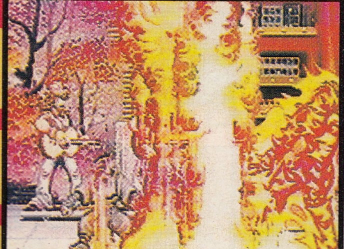
↓ ↑ + Golpe



Super Saber Attack

↓ ↘ → + Los 2 de Golpe

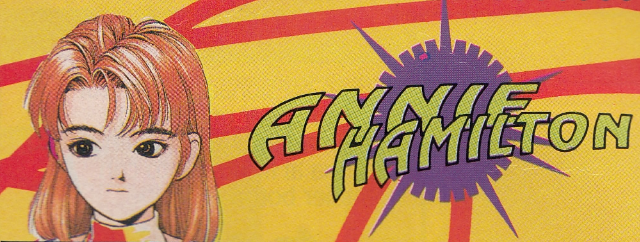




SUPER FLAME BOMB

↓ ↙ ← + Los 2 de Golpe





COSMIC WARP

Pegado al oponente presiona lo siguiente



→ + Los 2 de Golpe

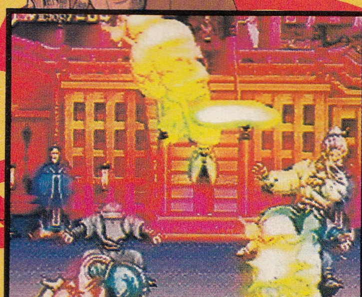


El movimiento que tenía donde aparecía un arcoiris sobre ella cambio y se marca así:



→ ↓ ↘ + Cualquier Golpe



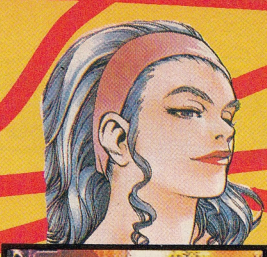


SUPER FACE ATTACK

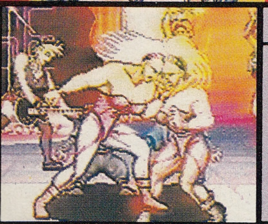
Mantén presionado el control hacia abajo por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona arriba junto con los dos botones de golpe.



↓ ↑ +Los 2 de Golpe





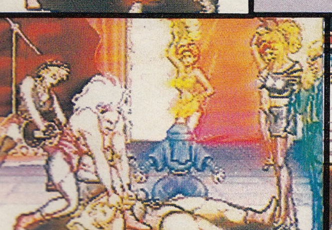


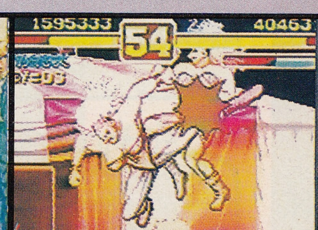
SUPER GIANT BUSTER

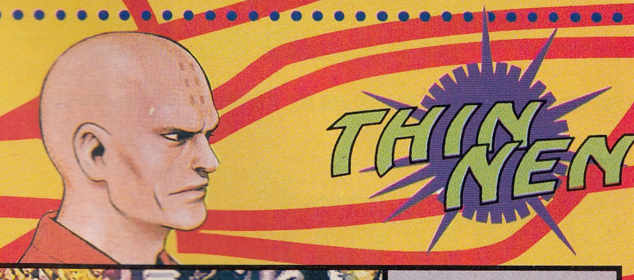
Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con los botones de patada.

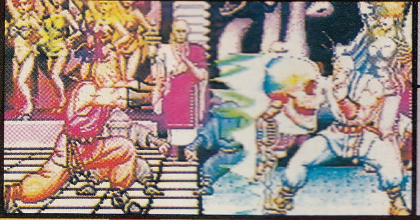


← → + Los 2 de Patada





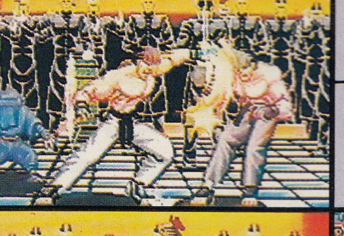




SUPER SKELETON CHARGE

Presiona los 4 botones a la vez

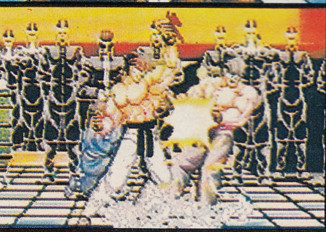


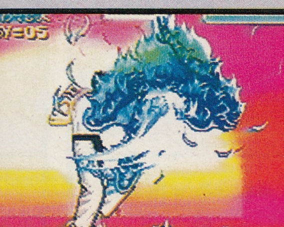


SUPER DRAGON PUNCH

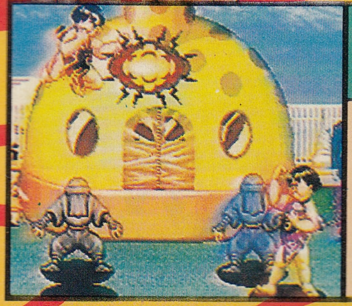
 

→ ↓ ↘ + Los 2 de Golpe









THUNDER STORM

Salta y mientras estás en el aire marca lo siguiente

↓ ↘ → + Golpe



GIANTKOU ATTACK

Mantén presionado el control hacia abajo por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona arriba junto con cualquier botón de golpe.

↓ ↑ + Golpe



POWER SWING

← ↙ ↓ ↘ →

+ Golpe



BOOBING BEAR

← → ←

+ Patada



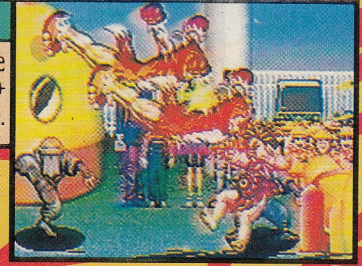
GERE, CAESAR!

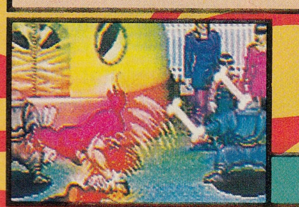
Presiona los cuatro botones a la vez


Después de transformarse

DOGGIE DASH

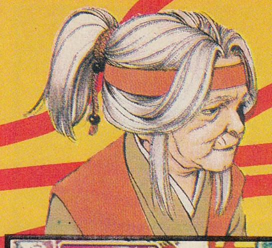
Salta y mientras estás en el aire da un giro completo al control + cualquier botón de golpe.






BONEHEAD ATTACK

↓ ↙ ← + Patada



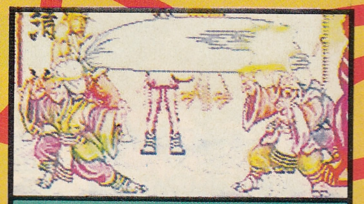


COSMIC BLAST

← ↙ ↓ ↘ →

+ Golpe

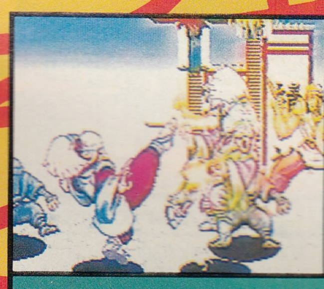
(si mantienes presionado el botón acumulas más potencia).

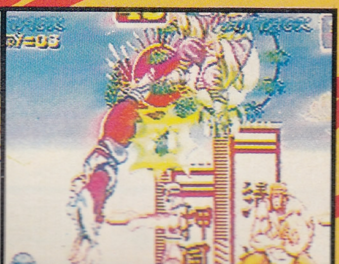


REPUNZEL SLAP

Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con cualquier botón de golpe.

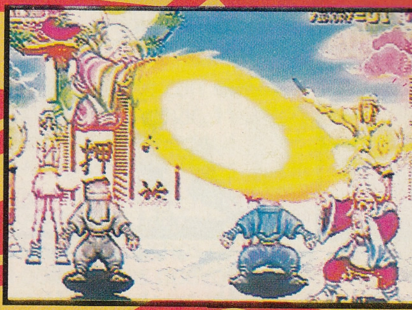
← → + Golpe





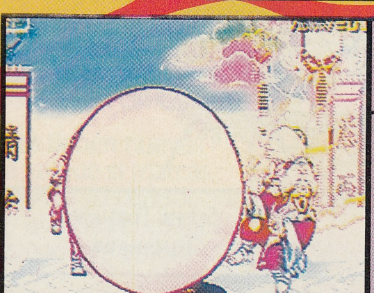
AIR KICK

→ ↘ ↓ ↙ ← + Patada



FLASH FLAME

Salta y mientras estés en el aire da un giro completo a tu control + cualquier botón de golpe.



SUPER COSMIC BLAST

← ↙ ↓ ↘ →

+ Los 2 de Golpe

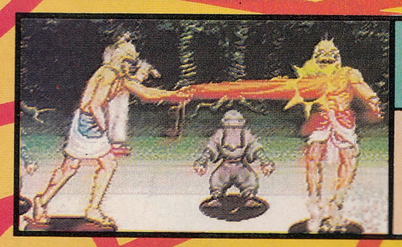




Tornado Thrust

Mantén presionado el control hacia abajo por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona arriba junto con cualquier botón de golpe.


↓↑ + Golpe



Loincloth Snap

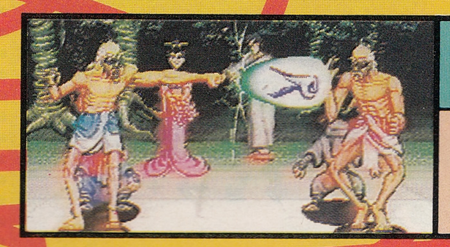

← ↙ ↓ ↘ →
+ Los dos de Patada



Lightning Kick

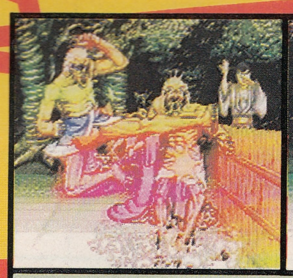
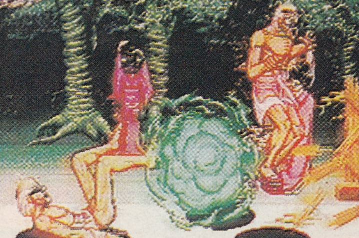
Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con cualquier botón de patada.

← → + Patada



Flying Fist


↓ ↘ →
+ Golpe

Super Gas Blast

Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con los dos botones de patada.

← → + Los dos de Patada

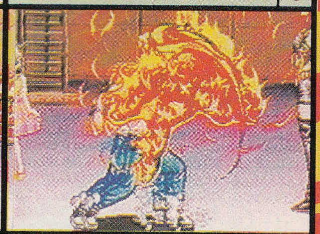




Final Crash Bomber

Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente, de inmediato presiona al frente junto con los dos botones de golpe.


← → + Los 2 de Golpe

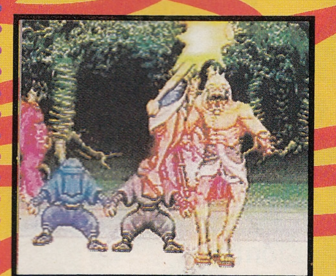



Después de usar el Super Gas Blast



Modget Assault

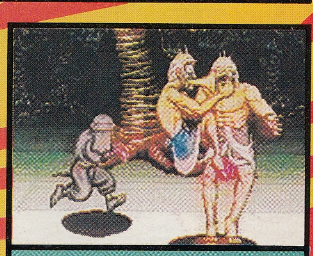

→ ↘ ↓ ↙ ←
+ Golpe



Midget Assault

Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con cualquier botón de patada.

← → + Patada



Rejuvernator

Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con el botón de golpe débil. Esto lo tienes que ejecutar más o menos cerca del oponente.

← → + Golpe Débil

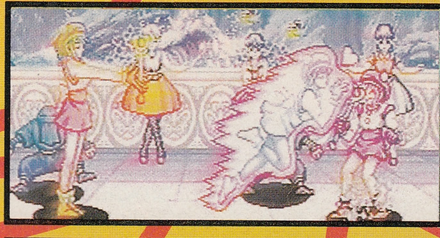
WHITE BUFALO



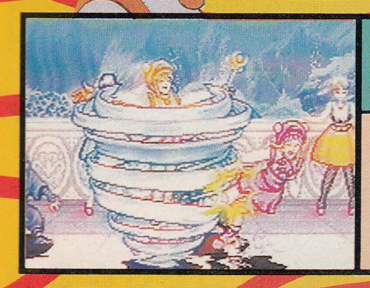
Super Tornado Tomahawk

← ↙ ↓ ↘ →
+ Los 2 de Golpe

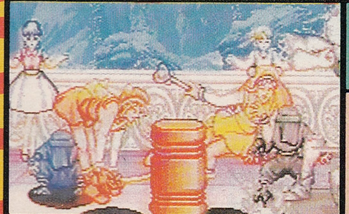




Miracle Death Kiss
→ ← ↙ ↓ + Los 2 de Golpe



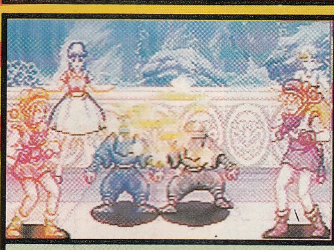
Dream Turn Attack
↓ ↙ ← + Patada



Miracle Kick
↓ ↙ ← + Los 2 de Golpe



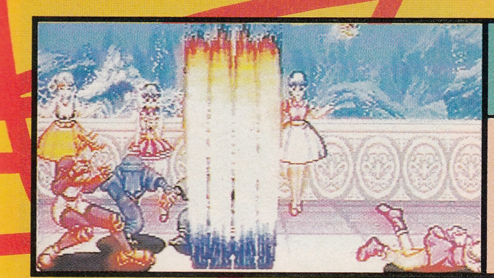
Dream Boomerang
↓ ↘ → + Golpe



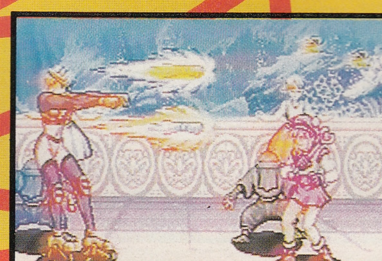
Stardust Revolution
↓ ↘ → + Los 2 de Golpe



Después de transformarse

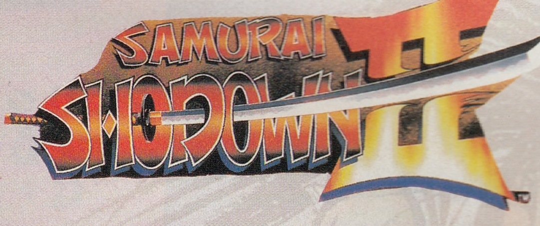


Spark Barrier
↓ ↙ ← + Patada



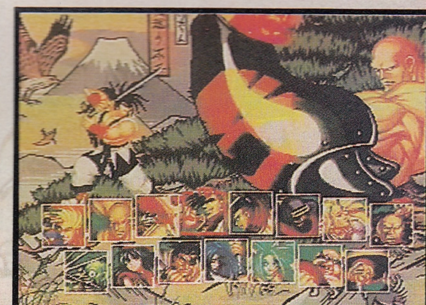
Double Spark Throw
↓ ↘ → + Golpe

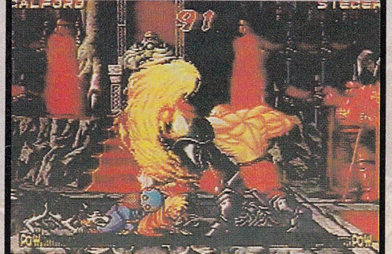
ARCADIAS



Ya en anteriores números habíamos hablado de esta nueva secuela, pero sólo como información general, ahora hablaremos un poco más detalladamente del juego.

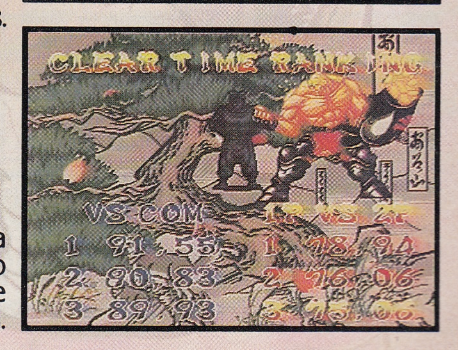
Este juego cuenta con 15 personajes a elegir, 11 del primer juego y 4 nuevos; de los personajes viejos falta Tam Tam (¿será?) pero todos los demás tienen muchos de sus nuevos movimientos y por supuesto, los casi obligatorios nuevos poderes que surgen en las secuelas. Además de estos 15 peleadores, de vez en cuando tendrás la oportunidad de luchar contra un misterioso personaje secreto quien domina técnicas que seguramente te parecerán conocidas.





Todos los peleadores tienen nuevas técnicas de escape ya que si marcas doble vez →, → ó → en tu control, ellos podrán evadir ataques normales o la mayoría de los poderes enemigos.

Ahora, si tú eres muy rápido para eliminar a un enemigo (controlado por el CPU o por un amigo) tu tiempo récord se quedará grabado, quizá lo único malo del caso es que no se pueden poner iniciales para checar de quién es la hazaña.

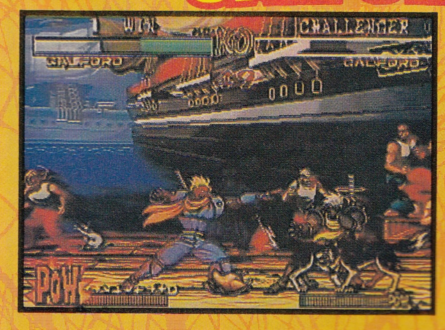




Al igual que en el anterior juego tú aquí tienes un marcador en la parte inferior de la pantalla, que se va llenando con los golpes que recibe tu personaje; al llenarse esta línea tu personaje no sólo ataca con más fuerza sino que también podrás ejecutar un nuevo ataque el cual depende de la forma en que sea programado por el operador, para que te sea indicada en la pantalla o simplemente no te lo indique, de cualquier manera aquí te presentamos estos poderes:



GALFORD



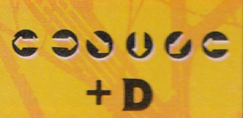
+D

SIEGER



+CD

KYOSHIRO



+D



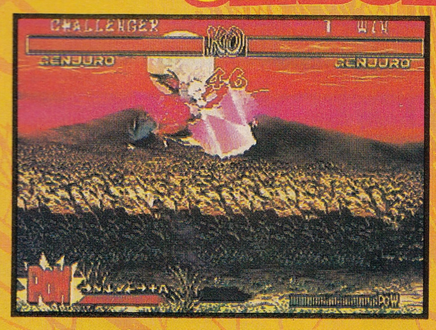
HAOMARU



+A



GENJURO



+A

HANZO

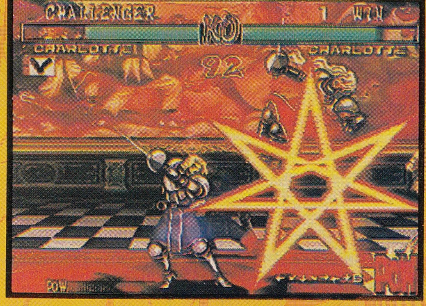


+D

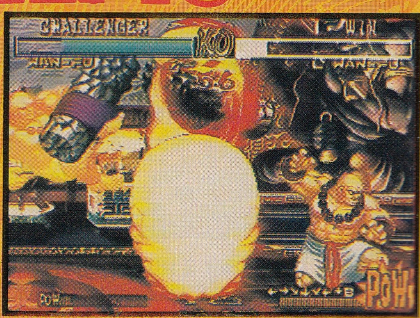
CHARLOTTE



+B

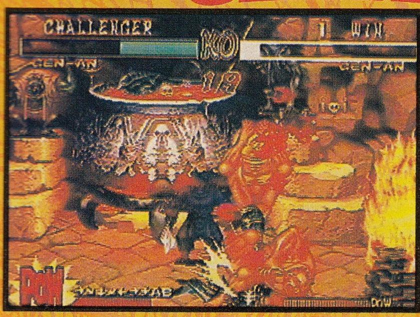


WAN FU



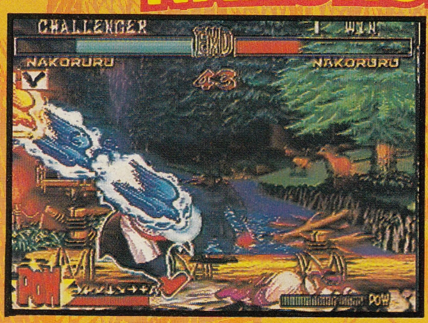
+B

GEN-AN



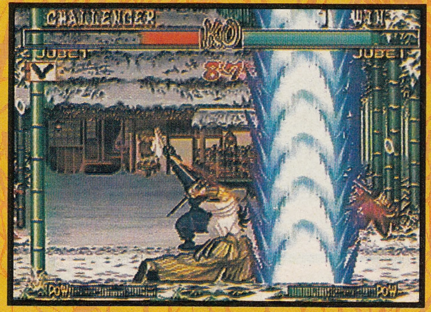
+ AB

NAKORURU



+ A

JUBEI



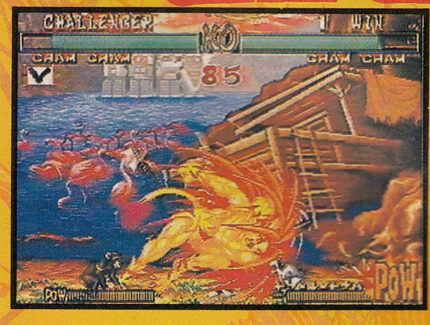
+ C

UKYO



+ AB

CHAM CHAM



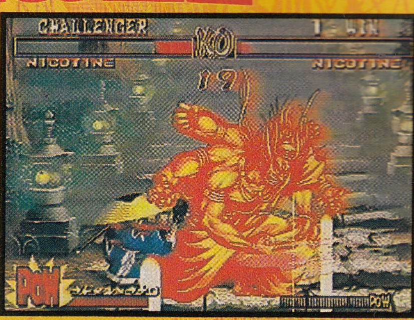
+ A

EARTHQUAKE



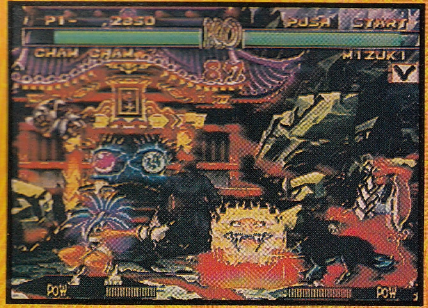
+ CD

NICOTINE

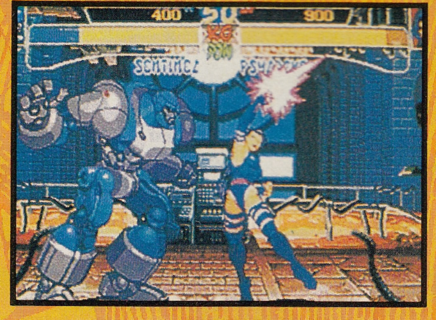


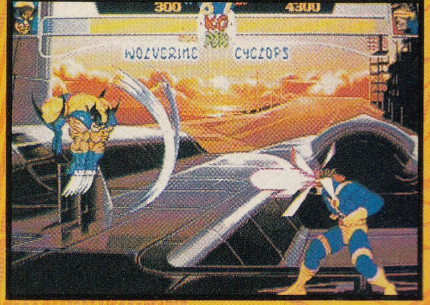
+ D

Cuando juegas contra el CPU te sortea los rivales para que solamente tengas que luchar contra 12, una vez que derrotes a todos te espera una terrible batalla contra Mizuki, el último enemigo.



Continuando con sus tradicionales juegos de pelea, Capcom se prepara para lanzar el juego X-Men para Arcadias. Este título está programado con más de 300 megas de memoria, utilizados para realizar mejores gráficas, animación y sonido.

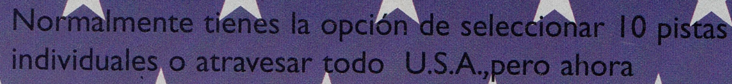




En este juego tú podrás elegir a varios de los mutantes defensores o también a algunos de sus enemigos.

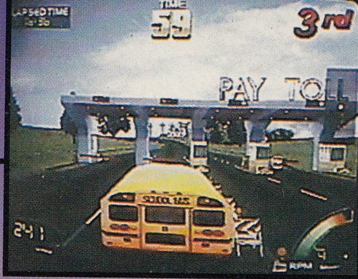
ARCADIAS

Cruis'n USA

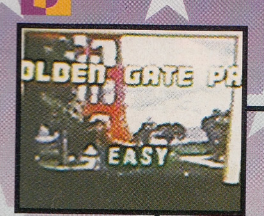


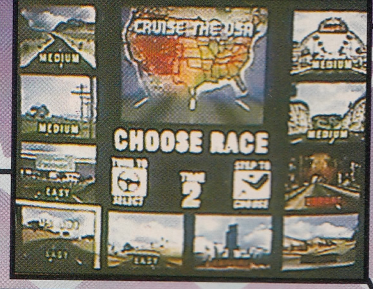
Normalmente tienes la opción de seleccionar 10 pistas individuales o atravesar todo U.S.A.,pero ahora te damos los trucos para seleccionar 3 pistas más.





Mantén presionados los botones **"view 1 lo rider" "view 3 sky hi"** Así la pista de "Beverly Hills" cambia por "Indiana".

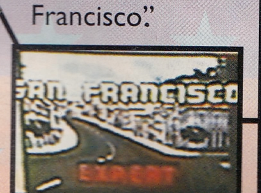


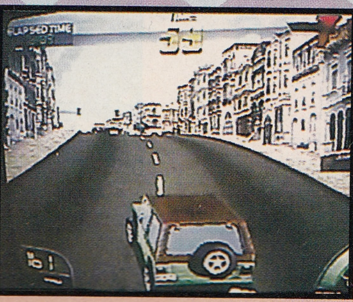




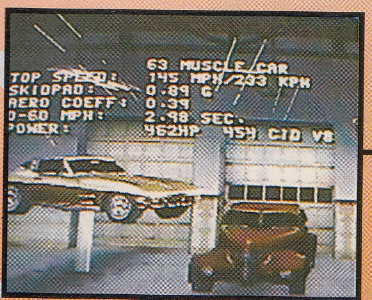
Mantén presionados los botones **"view 1 lo rider" "view 2 cruis'n"** Así la pista de "U.S. 101" Cambia por "Golden Gate Park".

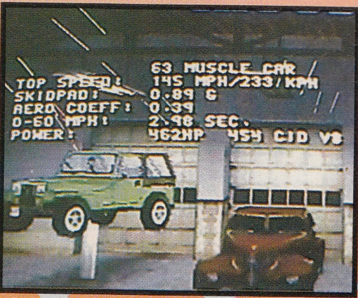
Mantén presionados los botones **"view 2 cruis'n" "view 3 sky hi"** Así la pista "Grand Canyon" cambia por "San Francisco".

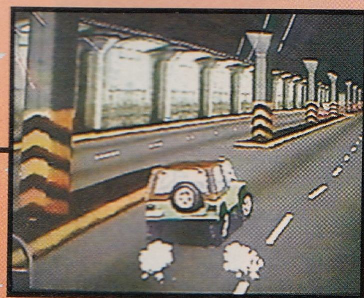


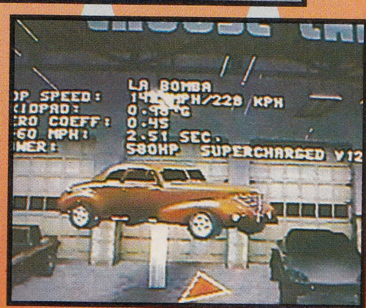


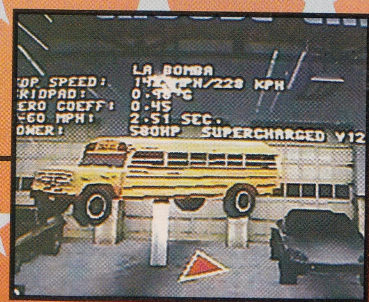
Ahora pasaremos con los autos. El juego te da a escoger 4 diferentes autos, bueno Qué te parece si cambias tres?. Sólo mantén oprimido el botón **"view 1 lo rider" o "view 2 cruis'n"** para cambiar los tres primeros.



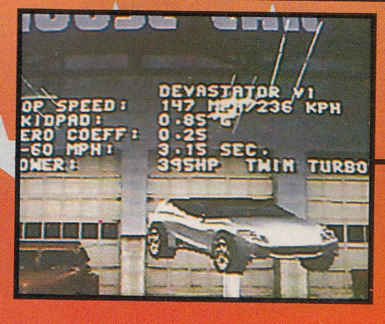


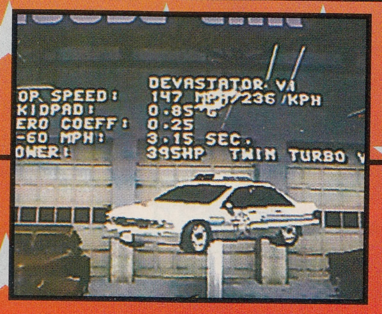










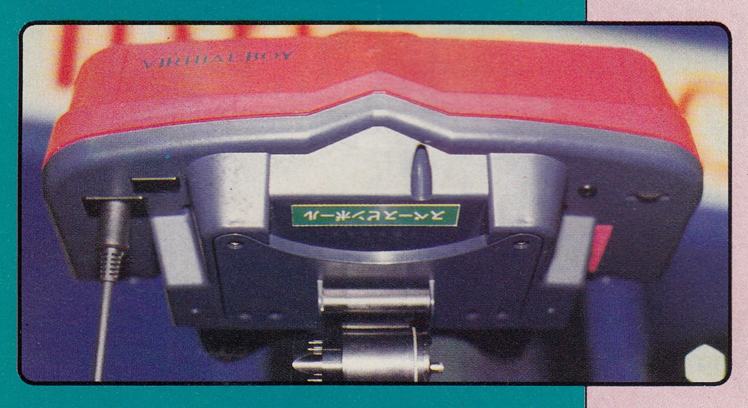




NOVE VIDEO GAMES DADES

LO ULTIMO EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

Como te lo prometimos en el número anterior de nuestra revista, a continuación te mostraremos más imágenes e información de este nuevo juguete llamado VIRTUAL BOY



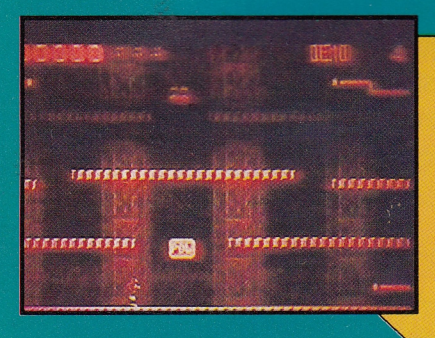
Aquí tenemos la parte inferior de este aparato, como podrás observar a la izquierda tenemos el cable que alimenta al VB de corriente, un poco más a la derecha hay un espacio destinado para otro puerto de funciones desconocidas en este mometo; en la parte donde está el pequeño letrero verde y donde se ve claramente escrito Space Pinball…en Katakana, es donde se introducirán los cartuchos del sistema. Más a la derecha se alcanzan a observar un par de switches los cuales nadie pudo (o nadie quiso) dar una explicación oficial de sus funciones.

Algunas especificaciones del VIRTUAL BOY

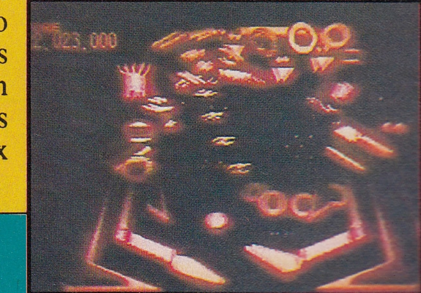
Display: Dos pantallas de LEDs (izquierda y derecha).
CPU: 32 bit RISC Chip
PESO: 760 gramos
Dimensiones: 21.7 x 25.4 x 11 cm.
Dimensiones del Cartucho: 6.8 x 7.6 x 0.65 cm.

Si tú usas lentes no te preocupes, en la parte superior el VB tiene un switch de control de "intensidad de luz" por así llamarlo y un ajustador de foco con lo que podrás controlar la imagen para que pueda ser observada con claridad por cualquier persona.





En esta exposición y junto con el aparato se mostraron 3 juegos de la primera generación de títulos que estarán listos para cuando el sistema sea lanzado y los cuales son: Mario Bros. VB (una nueva versión del juego clásico de limpieza de cañerías con más peligros y nuevos enemigos), Space Pinball (un juego de Pinball con muy buenos efectos en 3D) y Teleroboxing (un juego de box contra robots en perspectiva de persona).



Hay que recordar que esta fue la primera presentación en público del Virtual Boy y nosotros creemos que todavía habrá varios cambios en él, claro, todos para mejorar.

INFORMACION SUPERNESESARIA





Este sin duda es un juego excelente que combina 3 aventuras de Indiana Jones, que son realmente emocionantes y que están llenas de sorpresas. Además el juego cuenta con cinemas displays y con buenas gráficas y efectos como cuando viajas en avión o vas a través de las minas. Todo esto gracias a los 24 megas que tiene. Pero mejor empecemos desde el principio.



MOVIMIENTOS

B



Brincar

Si brincas a algún lugar alto puedes subirte presionando hacia arriba

↓B



Brincas a algún nivel inferior

Y

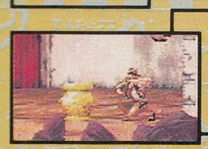
Golpeas



Si tienes algún arma la usas



Te puedes colgar usando el látigo



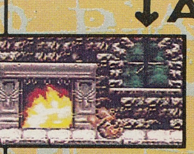
L y R

Puedes mover objetos si los golpeas

SELECT

Cambias de arma

↓A

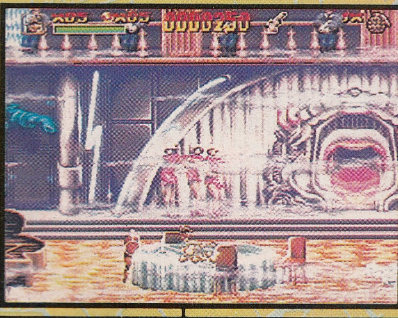


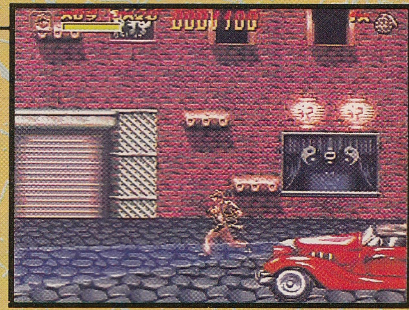
Te arrastras. También puedes mover objetos de esta manera

X



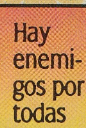
Usas tus bombas





Aquí las cosas se ponen más difíciles. Todo empieza en Shangai donde tendrás que huir y esconderte lo mejor que puedas de tus seguidores que en este caso se encuentran escondidos e inten-

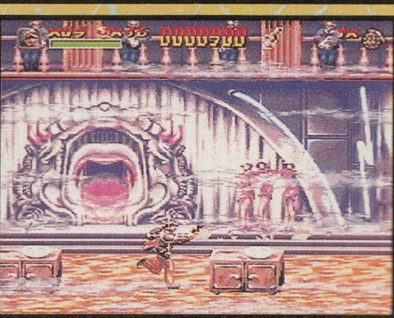




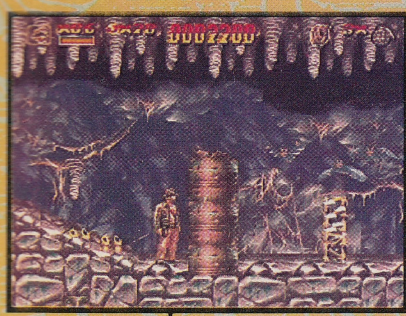
Hay enemigos por todas partes, así que ten mucho cuidado.

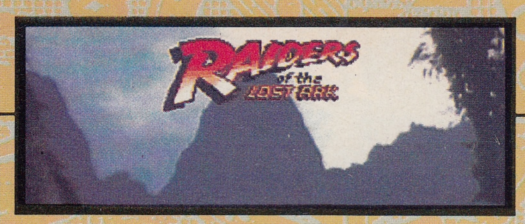


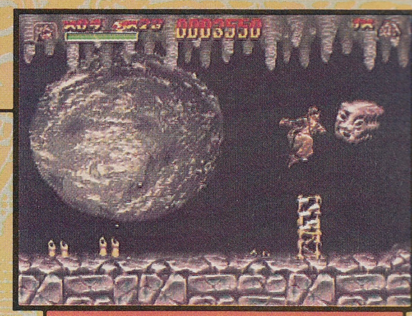




Este nivel es uno de los más emocionantes del juego.





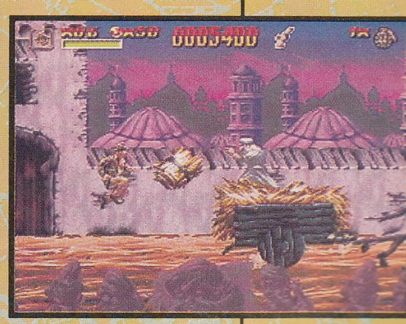


Esta aventura empieza en Sudamérica por donde tendrás que atravesar la jungla llena de peligros para encontrar al ídolo de oro. Sin embargo, al tomar al ídolo activas una trampa que dejará libre una inmensa roca de la cual tendrás que huir mientras esquivas las trampas del suelo. Posteriormente viajarás a Nepal donde las bestias salvajes te atacarán al verte. En esta parte tendrás que cuidarte de las trampas para osos y de los cazadores que amenazan por todas partes. Y si esto no es suficientemente emocionante, tendrás que salir de una casa en llamas donde el piso se encuentra en muy malas condiciones y un paso en falso sería mortal. Pero la búsqueda no acaba aquí ya que en Cairo te esperan más peligros, entre ellos una carreta donde tendrás que eliminar al que te arroja bultos de paja, para montarte y vencer a un feroz contrincante a golpes.

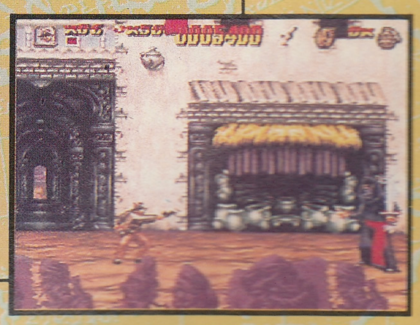
¿Podrás escapar antes de ser aniquilado por esta enorme roca?

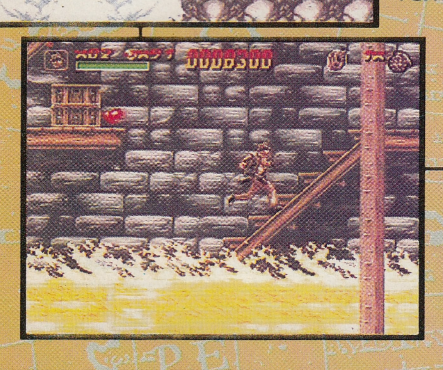


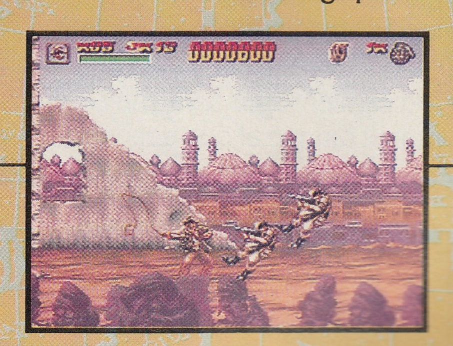
Los Cinemas Displays son gráficos digitalizados de la película.





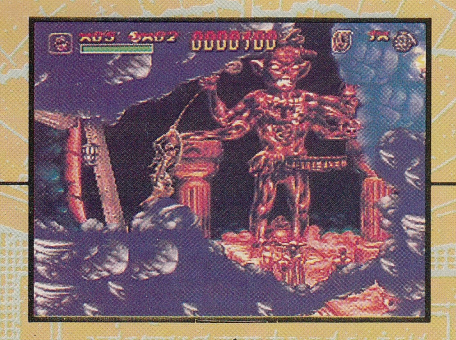


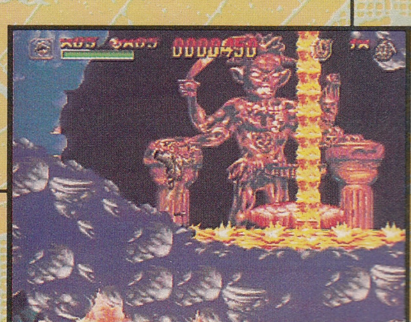


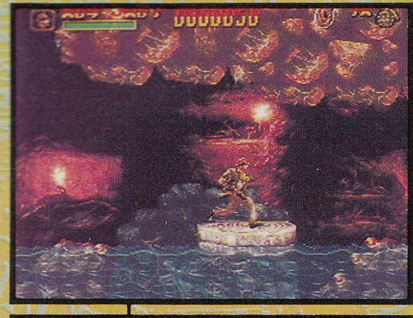


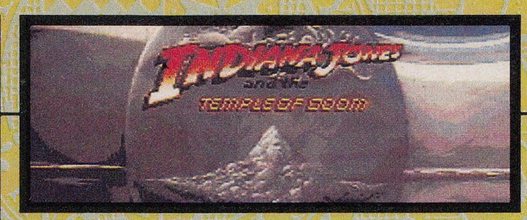
tan atentar contra tu vida disparándote, por lo que para cubrirte deberás colocarte detrás de cualquier mueble que encuentres.
Aunque hayas logrado escapar no estarás a salvo ya que saldrás a la calle donde los carros son una amenaza y hay malos por todas partes, unos disparándote y otros dejando caer cosas sobre tu cabeza.
Posteriormente podrás escapar en un avión del cual deberás saltar al agua para salvar tu vida y nadar hasta llegar al nivel de la nieve donde vas a montar en una lancha salvavidas y así esquivar los árboles y rocas que se interpongan en tu camino.
Finalmente llegarás a Pan Kot donde hay peligro en muchas partes y las cosas se ponen más difíciles, ya que hay lagos de lava por todas partes y caen rocas del techo.

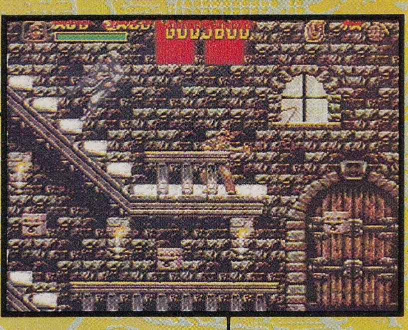


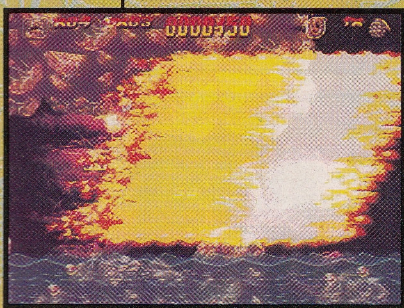


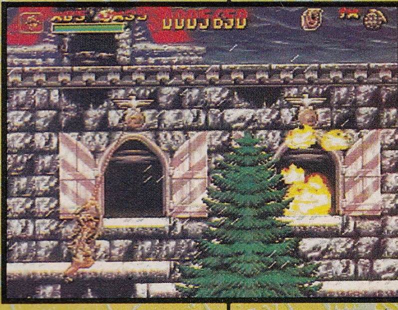




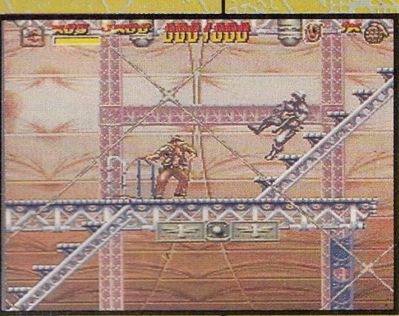












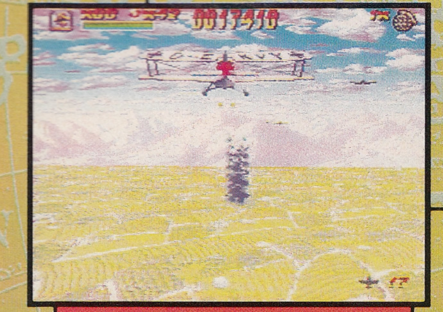
Esta parte empieza con un viaje a Venecia donde las cosas no son nada fáciles por que podrías morir en un abrir y cerrar de ojos, ya que enormes llamaradas provenientes de algún sitio te aniquilan sin que puedas hacer nada más que agacharte.

Tu objetivo (el Santo Grial) se encuentra en Alexandría pero antes tendrás que viajar a Salzburgo y a Berlín donde nuevos peligros se interpondrán en tu camino. Tendrás que viajar dentro de un zeppelín donde soldados y hasta los mismos mecánicos tratarán de que no logres tu objetivo.

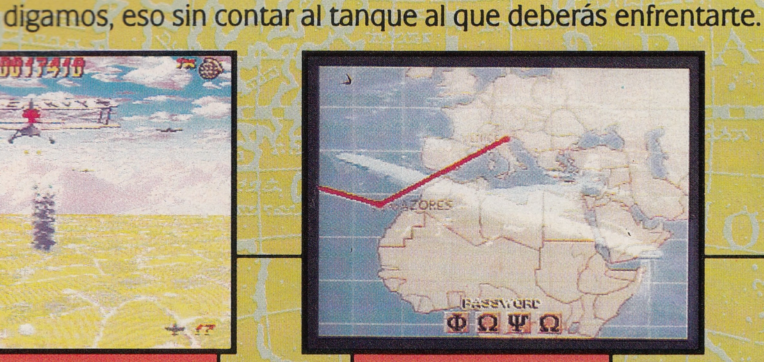
Y si pensabas que las cosas no se podían poner peor, prepárate porque tendrás que pilotear un avión y serás atacado por otros aviones.

Finalmente llegarás a Alexandría donde el recibimiento no será muy caluroso que digamos, eso sin contar al tanque al que deberás enfrentarte.





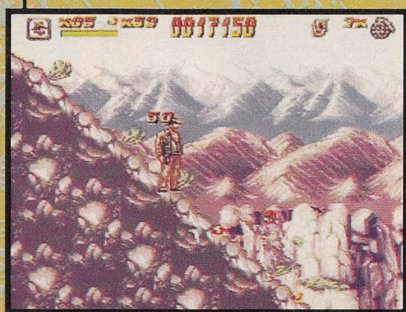
Esta escena presenta gráficas en modo 7, posibles gracias a la tecnología del SNES.

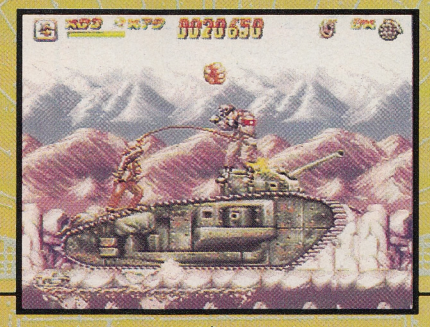


Estas gráficas son muy buenas gracias a que usaron Layering

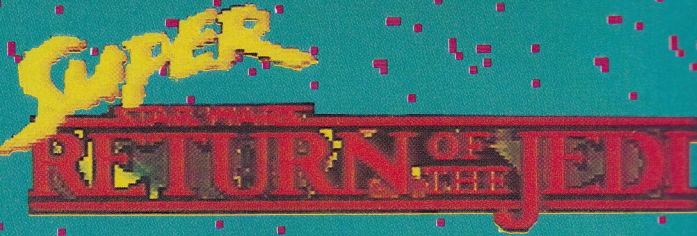


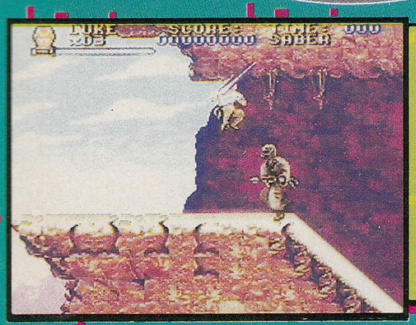
Este juego presenta un gran reto y excelentes gráficas. Además cuenta con la opción de password, el cual está formado por letras griegas, y que te permitirá seguir tu juego donde te hayas quedado. Los efectos de 3a. dimensión en las escenas de la mina y del avión són excelentes y la música es buena. Si tú buscabas un juego que mezcle reto y emoción, aquí lo podrás encontrar, ya que éste es el primer juego que le hace justicia a las películas de Indiana Jones. Además el juego fue hecho por Factor 5, los mismos que hicieron Super Turrican y Contra III para Game Boy.





INFORMACION SUPERNESESARIA

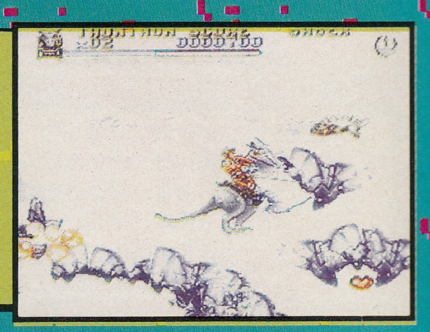




Con este juego se completa la trilogía, superando a sus antecesores, hasta en la movilidad, (algo que les falló un poco en las otras versiones). Pero debemos tomar en cuenta la variedad de escenas y jefes, lo que seguramente harán de este juego un clásico.

Super Star Wars

Super Empire Strikes Back

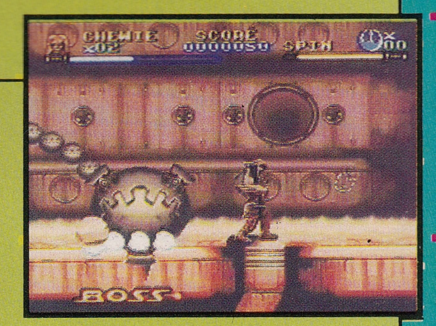


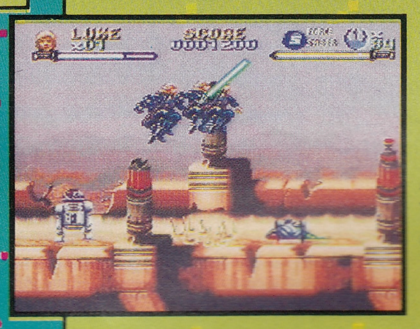
TATOOINE

Comienzas en una escena con gráficos en modo 7 avanzando en un vehículo. Hay que seguir el camino y saltar los huecos negros. Un detalle que les quedó muy bien fue como delinearon el valor de las orillas, esto lo notas cuando caes de un salto y apenas alcanzas a llegar.



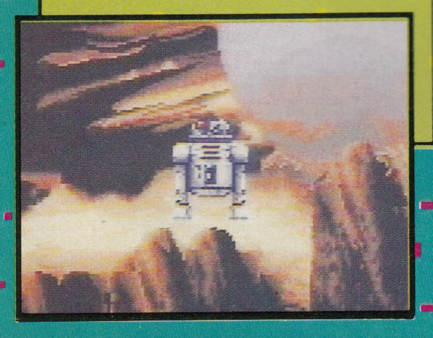
Los enemigos salen de todos lados, hasta del suelo pueden aparecer sorprendiéndote. El fondo tiene un efecto ondulante para simular el ambiente del desierto.



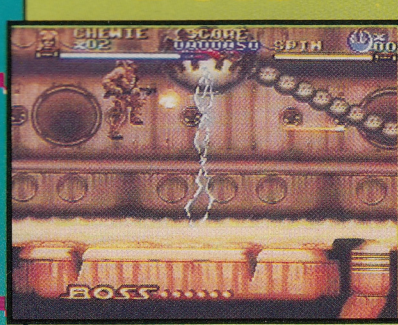


Aquí Luke avanza a toda velocidad entre las torres que le disparan.

Cada vez que te encuentres con R2 y lo toques, es como una marca para que ya no te regresen hasta el principio si pierdes una vida.



BOSS



El es una esfera que sale alternadamente de dos agujeros que están en el fondo. Se mueve constantemente y te ataca con rayos o azotándose contra el suelo.

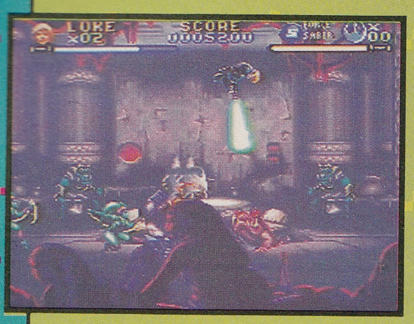


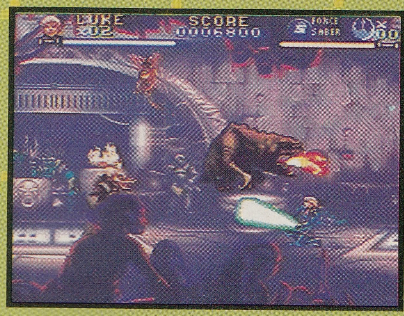






JABBA'S DANCE HALL



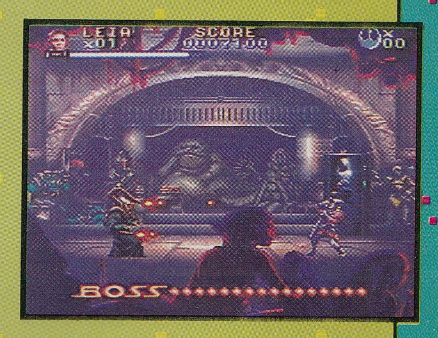


Esta escena se divide en varias secciones donde no puedes pasar a la siguiente hasta que hayas eliminado a los enemigos.

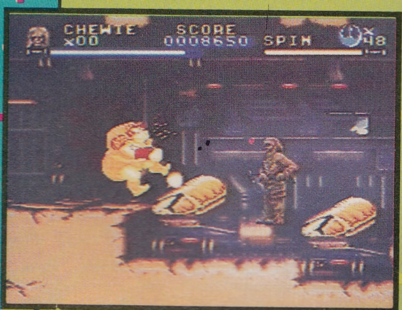
En el camino te encuentras con unas rejas en el suelo, si te paras sobre ellas caerás; además pueden salir monstruos que te atacan con fuego.

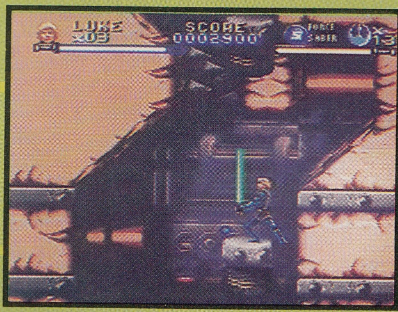
•••BOSS•••

Este jefe no es tan complicado, sólo te dispara de vez en cuando y tú puedes rebotar su ataque. Ocasionalmente aparece y desaparece.



JABBA'S PALACE



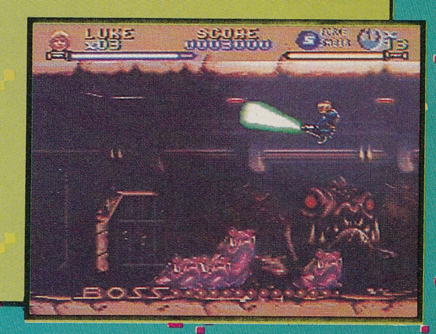


Toda la escena es obscura y sólo se ilumina un círculo a tu alrededor.

Más adelante tienes que ir avanzando por un camino lleno de prensas tanto en forma vertical como horizontal.

•••BOSS•••

De la boca de este jefe salen pequeños enemigos; el jefe salta continuamente hacia ti y tiene un efecto de mosaico muy sutil.



RANCOR PIT





Hay que destruir los esqueletos para abrirte camino; al igual que la escena anterior ésta es obscura y sólo se ilumina un círculo a tu alrededor.

Aquí hay unas mandíbulas que si no las esquivas, se cerrarán y te restarán energía, además hay lugares de donde brota fuego.

•••BOSS•••

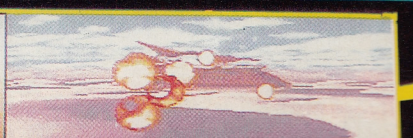
Este gigantesco jefe golpea el suelo para provocar que caigan rocas, además dispara una ráfaga de fuego. Este jefe también tiene un efecto de mosaico muy sutil para darle vida a la textura.





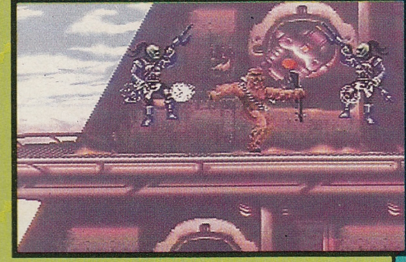


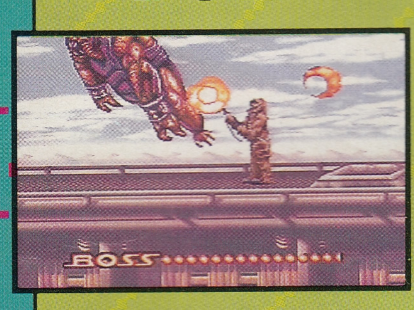




ATTACK ON SAIL BARGE

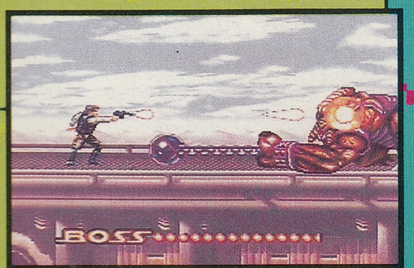
Al empezar la escena vas avanzando entre pequeños vehículos hasta llegar a esta nave, está llena de cañones y ventanas de donde se asoman los enemigos para dispararte.



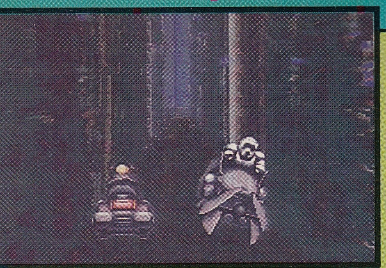


Para llegar al jefe hay que avanzar por la parte superior de la nave, en donde los enemigos se deslizan hacia ti.

···BOSS···

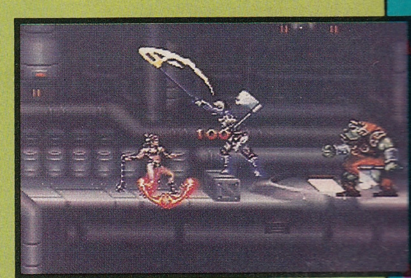


Comienza su ataque lanzándote una esfera, después para moverse da grandes saltos donde tú puedes pasarte por debajo de él.

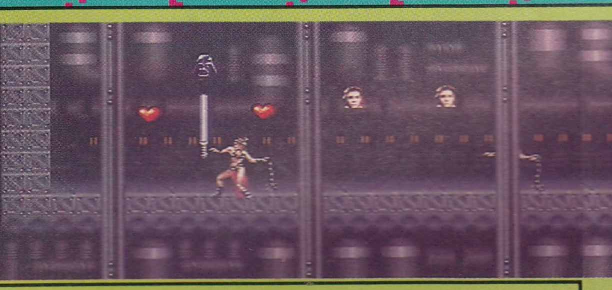


Para dar variedad al juego, qué te parece esta escena donde vuelas a alta velocidad, esquivando árboles y algunos enemigos que dan media vuelta y se lanzan contra ti.

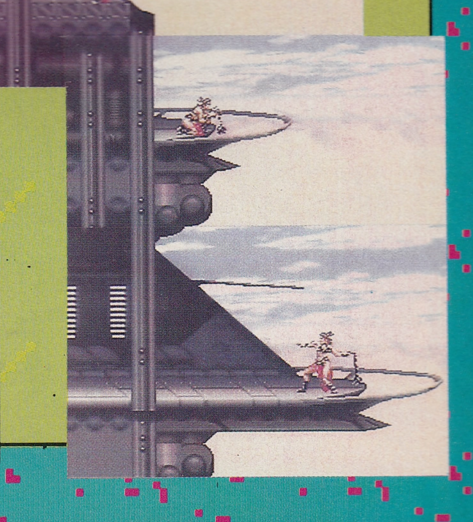
INSIDE DEATH STAR



Ya dentro de la nave además de los ataques de tus enemigos hay otros peligros, como compuertas que se abren para que caigas o tuberías que se rompen para restarte energía.

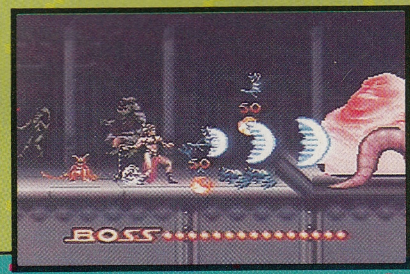


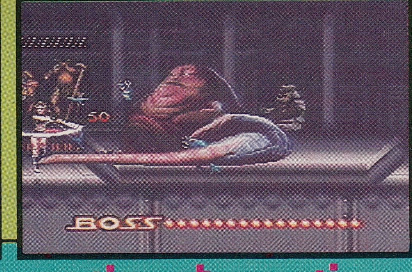
Al llegar al primer R2D2 avanza por donde indica el mapa para tomar 2 vidas extras y algunos otros premios.



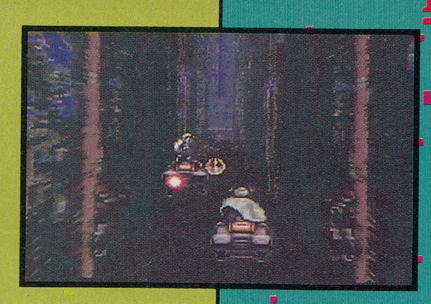
···BOSS···

Aquí, el jefe está sobre una plataforma que se mueve constantemente. De su boca salen pequeños enemigos, además de que te golpea con su cola.



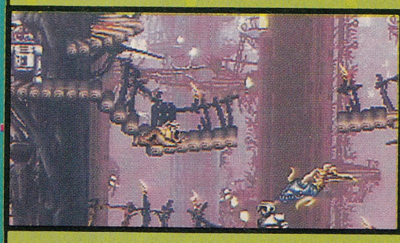


INSIDE SAIL BARGE



Hay otros enemigos que voltean para dispararte. Si te pegas a cualquier orilla, te quita energía.

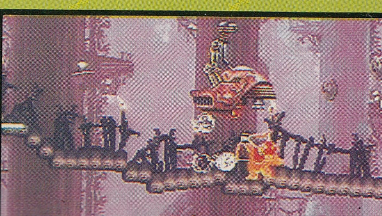
EWOK VILLAGE A



En esta y la siguiente escena, sólo puedes jugar con Wicket así que será mejor que te acostumbres porque hay todo tipo de situaciones.

BOSS

El no te costará mucho trabajo, pero no olvides eliminar primero a los enemigos que están a tu alrededor.



EWOK VILLAGE B

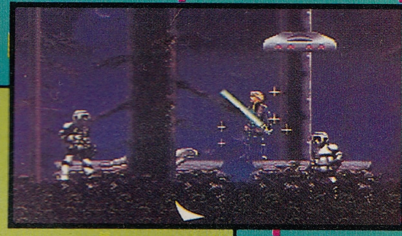


Para subir por este gran árbol, tienes que utilizar tus flechas como trampolines y así llegar hasta arriba.

En esta zona será mejor que elimines a los enemigos del nivel, antes de pasar al siguiente.



BOSS



Tiene dos formas de atacarte, una es correr hacia ti a toda velocidad y la otra es lanzarte fuego, si hace esto, para trabarlo rápidamente colócate como indica la foto.

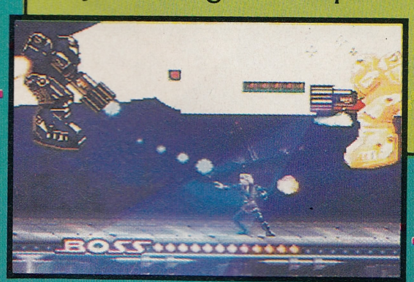
ENDOR

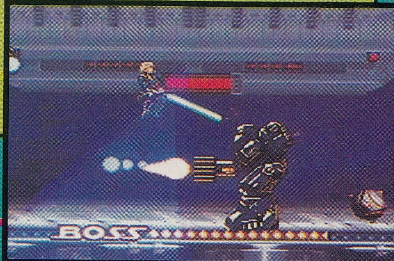
Más arriba la escenografía cambia drásticamente, donde las puertas metálicas que se cierran como trampas.

En esta escena comienzas en pleno bosque pero el camino hacia el jefe son plataformas que se mueven en varias direcciones.

BOSS

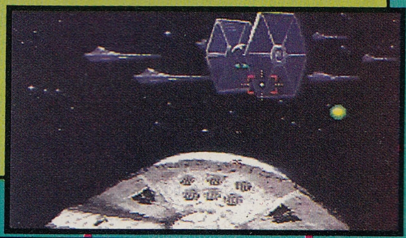
Aquí el jefe es una gran nave que con la ayuda de dos robots, que no son nada tranquilos, de vez en cuando te dejan caer algunos ataques.



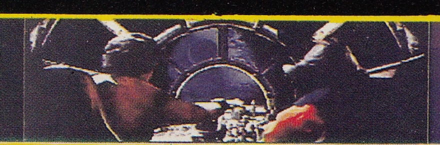


HALCON MILENARIO A

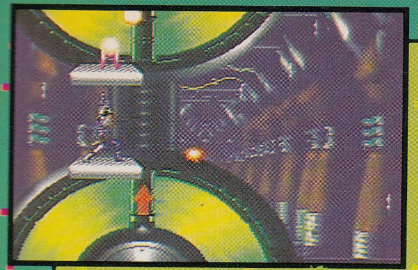
Esta es otra escena que le da diversidad al juego porque aquí tú controlas una mira con la que puedes girar completamente para eliminar las naves que te atacan.





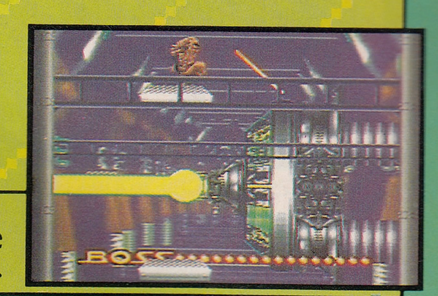






POWER GENERATOR

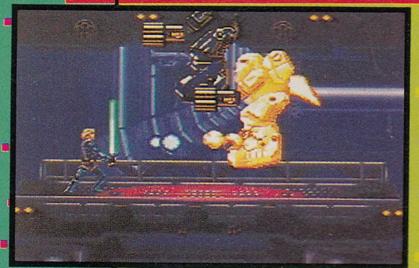
Esta es una escena más o menos larga donde hay que seguir el camino que te indican las flechas, pero claro, hay rutas cortas que tú tendrás que descubrir.





El problema aquí no es tanto el jefe, sino el mantenerte en la parte superior, ya que las plataformas se van bajando.

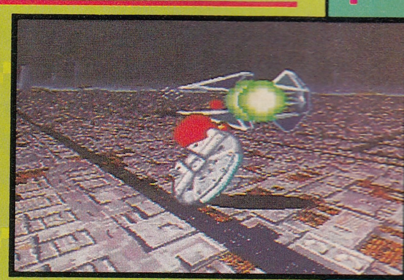
INSIDE DEATH STAR



Aquí la escenografía es bastante obscura y los jefes son los mismos robots que defendían al jefe en la escena "ENDOR".

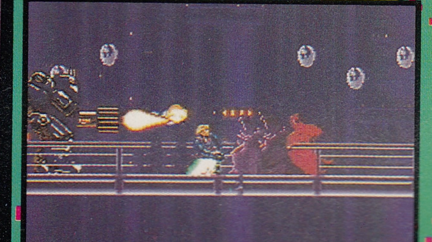
HALCON MILENARIO B

Las gráficas de esta escena son en modo 7 y tú controlas al Halcón Milenario con total libertad para destruir a todos los enemigos.



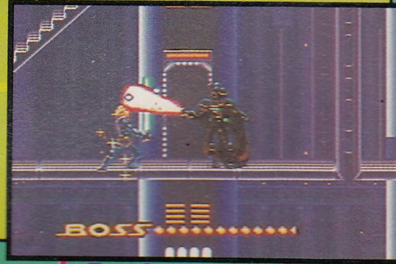
TOWER

Un detalle bueno en esta escena es ver cómo dañas el camino cada vez que utilizas tu espada.



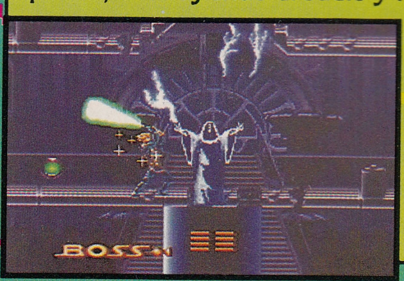
TOWER ENTRANCE-VADER

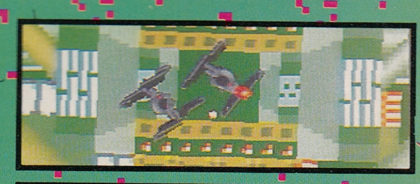
El esperado enfrentamiento entre Luke y Vader se desarrolla aquí con todo y los destellos que provoca el choque de las espadas.



EMPEROR'S CHAMBER

El último jefe se mueve por toda la pantalla lanzando rayos hacia todas partes, destruyendo el suelo y haciendo más difícil que puedas seguirlo.



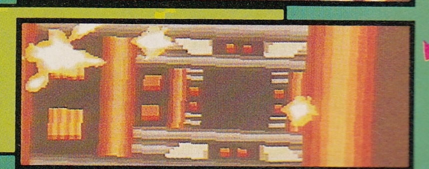






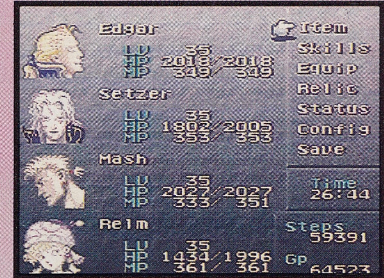


De la última escena no hay más que imaginar cómo viajar a gran velocidad dentro de un túnel donde tienes que evitar el tocar la orilla o te restará energía. Como ves, esta escena supera cualquier otra similar a las dos primeras versiones.



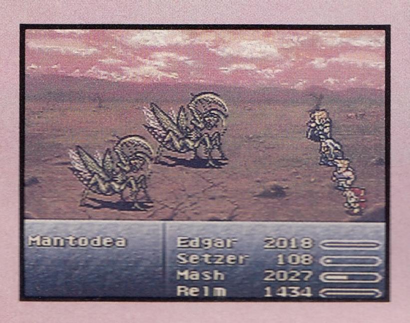


FINAL FANTASY III



Aquí te presentamos un par de bugs del juego los cuales podrás aprovechar para tu beneficio.

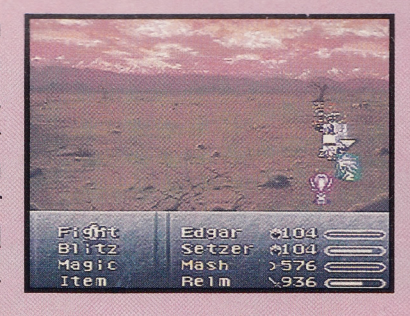
El primero lo realizas una vez que se haya "acabado el mundo" y estés localizando a tus compañeros; cuando tengas ya en tu equipo a Setzer y a Relm forma un grupo con ellos 2, más cualquier otro personaje y sácalos a pelear en diferentes partes.

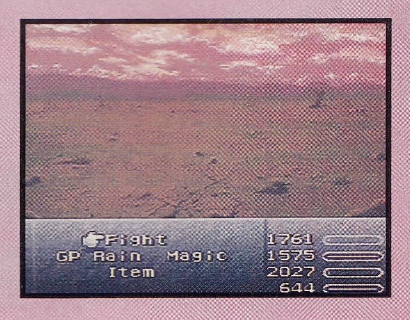


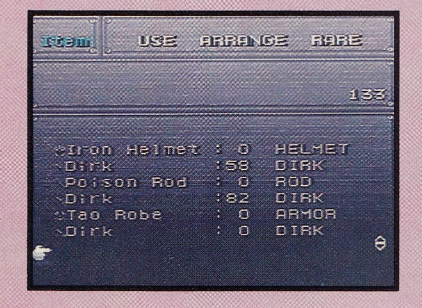


Esto tal vez te lleve un poco de tiempo o a la primera te salga pero cuando esté peleando tu juego se trabará de diferentes maneras, ya sea que la acción se quede paralizada, que la pantalla se ponga negra o que el juego se apague.

Además de estos errores también habrá la posibilidad de que aparezca basura y tus personajes se deformen, cuando suceda este error rápidamente presiona los botones L y R para que tus personajes traten de escapar de la batalla; si no pueden, resetea el juego y vuelve a intentarlo.

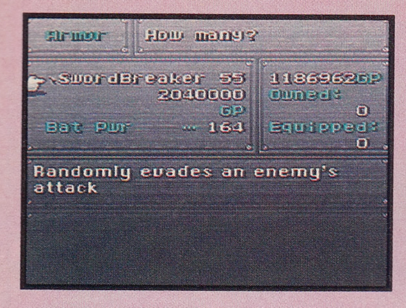


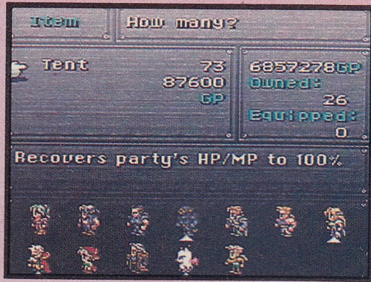




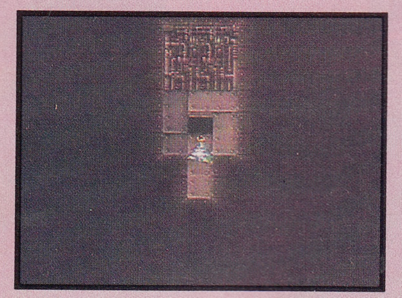
Si lograste escapar de la batalla ve rápidamente en tu pantalla de ítems y si encuentras muchos de ellos raros (como los que indican cero que en realidad es 255) o algunos que no tenías es que el error surtió efecto.

Ahora trata de equipar a tus personajes con los ítems y relics nuevos que tengas, verás que tendrás muchos que no deberías tener a esa altura del juego o muchos de esos repetidos, como en este caso que se pudo obtener una mortal combinación de 56 Gem Box y 56 economizer, los cuales te permiten usar 2 magias por turno y por si fuera poco que cualquier magia que uses sólo requiera 1 MP.

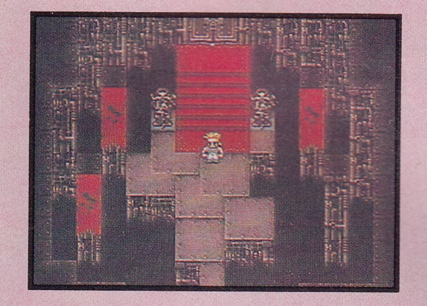


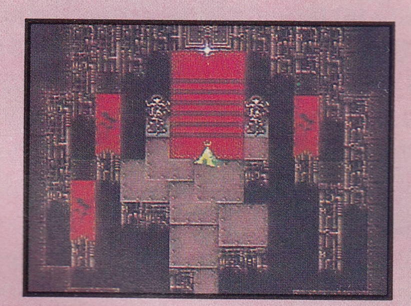


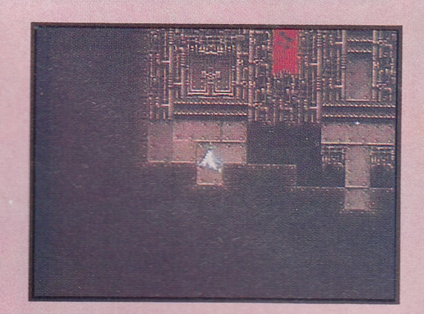
Los restantes ítems los podrás vender en cualquier armería, esto te permitirá ganar una increíble cantidad de dinero que muy difícilmente lograrías jugando normalmente con lo que ya no tendrás problemas económicos por el resto del juego y podrás comprar cantidades industriales de ítems necesarios como Tinctures, Sleeping Bags y Tents.

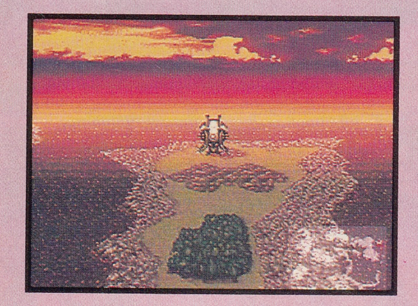


El segundo bug funciona cuando estás en algún laberinto, batalla o evento que necesite dividir tus grupos; una vez que uno de ellos logre alcanzar un save point debe usar un "Tent" y salvarte si quieres, inmediatamente cambia de equipo y sin mover el control entra a la pantalla de ítems y verás que aunque no estés parado sobre un save point podrás usar un "Tent", y también podrás salvarte. Esto funciona igual si son 2 ó 3 equipos los que estés manejando.



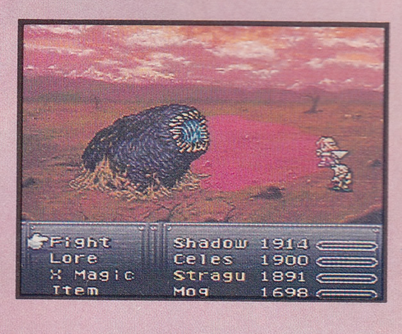






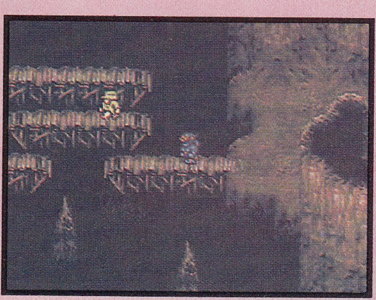
COMO ENCONTRAR A GOGO Y UMARO

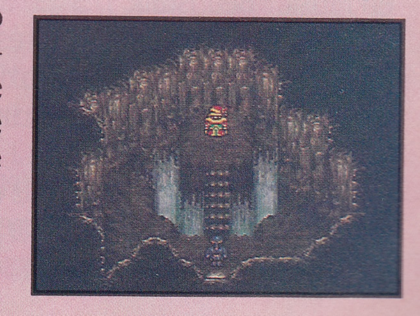
Además de los 12 personajes principales del juego tú podrás contar con la ayuda de otros 2 que no tienen nada que ver con la historia pero que sus habilidades te pueden ser de gran utilidad.

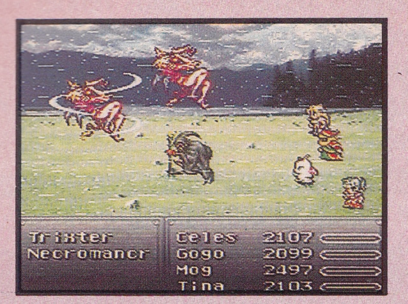


GOGO:

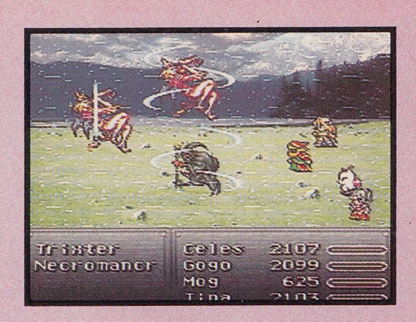
Para localizar a Gogo deberás volar en el Falcon hasta que llegas a la isla que indicamos en la foto y que se encuentra en la orilla superior derecha del mapa del mundo del caos, ahí te encontrarás con un enemigo de extraña apariencia contra el que no deberás luchar y espera a que se coma a todos los miembros de tu equipo, una vez que esto suceda te encontrarás en una cueva donde verás trampas y peligros bastante inusuales como unos sujetos a los que deberás esquivar para que no te tiren de un puente o un techo que te aplasta, al final de esta cueva te encontrarás con este misterioso personaje que se ofrecerá a ayudarte.

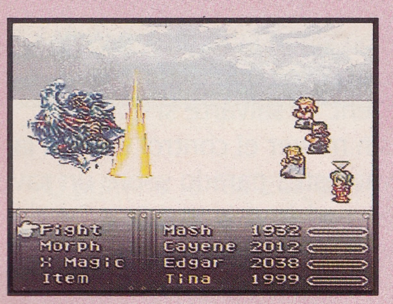






Gogo es un maestro del arte "Mimic", esto es que él podrá copiar exactamente el ataque de un personaje que haya tenido acción un turno anterior a él, no importando que el movimiento sea cualidad especial de un personaje como se ve en las fotos.

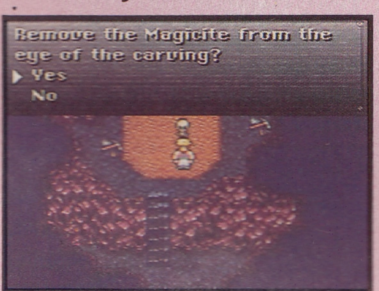




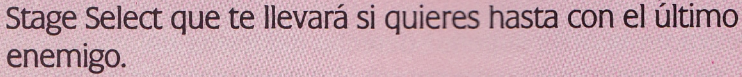
UMARO:

Una vez que tengas un buen nivel de experiencia - Arriba de 35 - regresa a Narshe para localizar a Mog en su cueva y enfrentarte a la esper "Tritoch", una vez que la derrotes (con ataque de "fire" es más fácil) se abrirá un pasaje en el sitio en el que estaba colocada y la cual es la entrada a una cueva; aquí deberás avanzar hasta llegar a un lugar donde hay un cráneo. Acércate a él y verás que hay un magicite el cual deberás tomar, lo que ocasionará que Umaro se enoje y tengas que luchar contra él (también es fácil derrotarlo con ataques de fire). Con cualquier personaje podrás derrotarlo pero solamente hasta que tengas a Mog en tu equipo lo podrás convencer de que se una para luchar en la causa.











Si tienes problemas para terminar algún área de este juego con este sencillo truco, podrás entrar a un modo de Stage Select que te llevará si quieres hasta con el último enemigo.

Primero deberás entrar a la pantalla de Sound Test que está dentro de options y ahí escoger en Music "Beanstalk 1" y en SFX "Extra Try"; una vez hecho esto, posiciona el cursor y presiona manteniendo el botón L, después de 8 segundos aproximadamente, escucharás un sonido que indicará que el truco funcionó.



Ahora cuando selecciones "Play Game" aparecerá un menú donde podrás elegir el área en la que quieras empezar a jugar, sólo tendrás que seleccionar la escena y después elegir la opción "Start Level".



BUBSY (SNES)

Nivel	Password
2	MKBRLN
2-1	LBLNRD
2-2	JMDKRK
3	STGRTN
3-1	SBBSHC
3-2	DBKRRB
4	MSFCTS
4-1	KMGRBS
4-2	SLJMBG
5	TGRTVN
5-1	CCLDSL
5-2	BTCLMB
6	STCJDH

Alfa

KABLOOEY (SNES)

6)	15. MVFF	14)	23. PBSS
7)	16. DJMF	15)	24. WPRG
8)	17. DBVG	16)	25. LFBG
9)	18. DPLL	17)	26. CVFF
10)	19. DJSK	18)	27. LPJC
11)	20. GBTF	19)	28. DBTG
12)	21. JRPN	20)	29. WGGD
13)	22. GBMF	21)	30. TJMG

Fox

THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA (SNES)

Para llegar a la última escena, escoge "LONG BOOK ENTRY" y pon este Password:

nMbj# z9Kp7 A8Lk5
4y#a1 95vR% $mbyP

Ryo.

LEMMINGS (SNES)

Nivel SunSoft

TPCWFMP
WSJCLDX
PVNRCMV
HZSQQNV
KCGHCNC



KING'S QUEST V (SNES)

1) JT5OOF155R3OR18
2) 5-1958O13Q5OMNJ
3) 5W1CJ8O12L5ODMD
4) 5Y12O6OO2258H-N
5) 5Y12O4OO2258HQN

Fox

MIGHTY MORPHIN' (SNES)

LEVEL 2: 3847
LEVEL 3: 5113
LEVEL 4: 3904
LEVEL 5: 1970
LEVEL 6: 8624
LEVEL 7: 2596
BOSS 1: 0411
BOSS 2: 1007
BOSS 3: 1212



*(Al final de cada Password aparece el nombre de nuestros investigadores secretos)



KREDITS

Creo que el juego Mortal Kombat 2 tiene pocos Kredits, ¿existe alguna forma de aumentarlos?
SERGIO VALDES
Santiago, Chile

La respuesta es afirmativa, y gracias a Revista Club Nintendo, ahora tendrás en tus manos la posibilidad de poder llegar al final de este juego. Cuando vayas a seleccionar a tu personaje, ejecuta primero la siguiente secuencia: "Atrás", "Arriba", "Adelante", "Abajo", "Atrás" y "Select". Escucharás un sonido que te indicará que está todo bien. Ahora inicia tu juego y una vez que te derroten, tendrás nada menos que 29 Kredits que serán de gran ayuda para lograr llegar al final del juego y enfrentar al poderoso Shao Kahn. Otro buen dato es que puedes ejecutar esta clave cuantas veces quieras. Lo que no puedes hacer es acumular Kredits, siempre el máximo que conseguirás es 29.

Ryo

D.K. COUNTRY

Acabo de adquirir el juego Donkey Kong Country, y quería preguntarles si existe alguna forma de grabar el juego sin necesidad de ir hasta Candy Kong, ya que varias veces he tenido problemas al perder, teniendo que volver a pasar por etapas que ya había logrado, por no alcanzar a grabar.
CRISTIAN FLORES G.
Caracas, Venezuela

No, por lo menos hasta este momento no sabemos de alguna forma para hacerlo. Sin embargo, existe una estrategia bastante fácil para grabar niveles anteriores al llegar a Candy Kong: ocupa el Barril Avión de Funky Kong y vuela a una etapa que ya hayas pasado, entonces busca la tienda de Candy y graba, luego, tienes que buscar nuevamente a Funky Kong y volar hasta el nivel en que estabas antes.

Fox

BLACKTHORNE

¿Cómo elimino al último enemigo?
CRISTIAN ROMERO
Santiago, Chile

El enemigo comienza a moverse de un lado a otro y para atacarte desaparece y aparece cerca tuyo, es el momento de esquivarlo, dando volteretas y disparando. Cuando se sitúe en las esquinas y te vaya a lanzar proyectiles amarillos, cúbrete para que estos pasen de largo. Si observas que estos son azules, agáchate y da volteretas para esquivarlos. No te olvides de mantenerte disparando.
Además, debes tener mucho cuidado con los "demonios" que se ubican en la parte superior de la pantalla, porque lanzan bolas de fuego que se esparcen por casi toda la pantalla. Te aconsejo que te mantengas en las esquinas, que en ese momento será el lugar más seguro. ¡Suerte!

Alfa

SEA QUEST

He escuchado rumores de que aparecerá este juego. ¿Es verdad?
PATRICIO GUERRERO
Bs.As., Argentina

Sí, la conocida productora de video juegos THQ, lanzará muy pronto al mercado, un súper cartucho titulado: "Sea Quest DSV", basado en la popular serie televisiva.
Este juego promete tener gráficos bastante buenos y con un gran sonido. Tu objetivo principal, a través del juego, será superar variadas y peligrosas misiones.
Esta productora, debe estar muy satisfecha, porque "Sea Quest" posiblemente es el mejor cartucho programado por ellos hasta ahora.

Fox

FINAL MORTAL KOMBAT II

¿Es necesario derrotar a los personajes ocultos de M.K.II para terminar y cambiar el final de este juego?
ANGELO COSTINI VERA
Bs.As., Argentina

Estos personajes están o fueron creados para que el videojugador piense y pueda encontrarlos, ya que están totalmente escondidos y, en muchos casos, hay personas que nunca se les hubiera pasado por la cabeza cómo hallarlos. Por ejemplo, en M.K.I, el personaje oculto era Reptile y la técnica para pelear contra él, era obteniendo "Double Fawless" más el "Finish Bonus" en la pantalla "The "Pit". Ahora, los personajes ocultos de M.K.II (que son 3), son un poco más complicados de encontrarlos. Tenemos un caso evidente, el de Noob Saibot, que para localizarlo, debes ganar 50 peleas seguidas, o el de Jade, que debes ganar usando sólo "Low Kick", justo con el personaje que se encuentre bajo el signo de interrogación en la columna de elección de personajes. Pero, el más entretenido, por así decirlo, es el de Smoke, porque debes esperar a que aparezca Dan Forden (Toasty) en la esquina inferior derecha de la pantalla y presionar el direccional hacia abajo y luego "Start". Pero bien, estos personajes no son importantes en lo que al final del juego se refiere, como te comenté antes, son sólo para darle más trabajo al videojugador.

Ryo

JADE

Intenté ganarle a Jade con los dos "Fawless Victory", y no pude. ¿Cómo puedo lograrlo y qué es lo que se obtiene?
JAVIER VILLALON G.
Valparaíso, Chile

¡Difícil pero no imposible! Ganarle a Jade sin que te toque, sabiendo que tus poderes no la afectan, es una tarea complicada, pero nuestra labor es responderte. Lo que personalmente te recomiendo es ganarle por tiempo, sin que te toque en ninguno de los dos rounds, pero ¿cómo? Fácil, utiliza la técnica que a continuación te indico: Salta hacia Jade cuando esté a dos cuerpos de ti, sin presionar ningún botón. Si todo sale bien, ella debería retroceder y tú debes seguirla hasta el final de la pantalla y listo, pero ¡ojo!, este método sólo resulta hacia el lado izquierdo de la pantalla. Procura quitarle energía antes de ejecutarlo. La recompensa es que, al vencerla, te deja inmediatamente contra Kintaro y te saltas a Shang Tsung.

Ryo

MAS SOBRE JADE

¿Existe alguna clave para enfrentarse directamente con "Jade"?
ENZO RIOSECO VAZQUEZ
Bs.As., Argentina

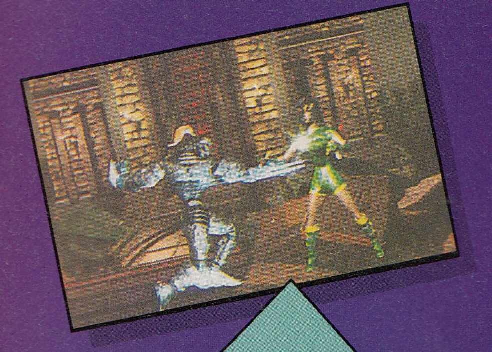
Esta es la clave que muchos amigos también estaban esperando: En la pantalla de presentación ejecuta la secuencia "Arriba", "Abajo", "Abajo", "Atrás", "Adelante" y "Select", con esto te irás directo a "Goro´s Lair" a pelear contra esta invencible dama. Al derrotarte le dará paso a Smoke, para que haga la vida más imposible aún. Luego, si quieres volver a enfrentarla, sólo debes volver a hacer la secuencia antes mencionada.
¡Vamos no te rindas!

Ryo

AGRADECEMOS LAS CARTAS DE: ANTONIO RAUL VALENZUELA - DAVID PABLO YAPS - ALEXIS CHUCOFF - HECTOR DAVID RODRIGUEZ - PABLO NICOLAS VERNACI - EUGENIO JOSE TERAN - DANTE RODRIGUEZ FERNANDEZ - JOSE WILFREDO ORELLANA BARRIENTOS - JESICA S. BOSSI - MARIA DEL VALLE FLAQUE - MARCOS OSCAR VICO



¡Y EN EL PROXIMO NUMERO...



CONTINUA EL ESPECIAL
KILLER INSTINCT

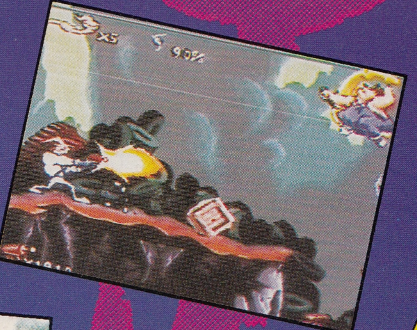


+ TIPS
DONKEY KONG COUNTRY

INFORMACION SUPERNESESARIA

FATAL FURY SPECIAL • EARTHWORM JIM • MICKEY MANIA







En nuestra sección MARIADOS una completa muestra de: ANIMANIACS

REVISTA CLUB Nintendo®
¡El Secreto del Poder!

Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE: DR. MARIO, S.O.S., LA BOLA DE CRISTAL, CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES

¡ULTIMAS NOTICIAS!

Nintendo®

TODOS ESTOS COMERCIOS VENDEN *BANANAS ORIGINALES* AGRADEZCO EN NOMBRE MÍO Y DE DIDDY QUE NOS APOYEN EN NUESTRA LUCHA CONTRA LOS *KREMLINGS* POR RECUPERAR NUESTRAS *BANANAS*

Arcaris - Capital
Club Taku - Capital
Marconi Hogar - Avellaneda
Fantastic Game - Capital
Ayelen - Jujuy
Jugueteria Colon S.A.- Capital
Jurassic Game - San Miguel
Led Electronica - Bariloche
Kon-Ami - Capital
La Mirage - Capital
Super Game World- Gral.Pacheco
Game Over - Capital
Alfa Computer S.A.-Sgo. del Estero
Jugueteria Santiago - Capital
Crazy Game - Capital
Jugueteria Guindi - Tucumán
Cinema 27 - Capital
Ramos Game - Ramos Mejía
Flipper - Neuquén

Jr Jugueteria - Cipoletti
Jugueteria Cucurucho - Morón
Infant Center - Capital
Tetris Club - Quilmes
New Game - Capital
Game City - Capital
Tempo - Tucumán
Acme Club - Capital
Oliv Nav S.A. - Capital
Cayflo S.A. - Capital
Super Boy - San Isidro
Game Parque Club - Capital
Safety Games S.A. - Mar del Plata
Gamelandia - Córdoba
Distruibuidora Ami - Rosario
Duende Azul - Capital
Los Pitufos - Lanús
Chip Games - Tigre
Nadeshvla - Capital

Antar - Capital
Dodo - La Plata
Taltabull - Morón
Chavez and Company - Capital
Microcomputer
Nadeshvla - Capital
Hipermercado Geminis - Quilmes
Torres - Santa Fe
Cabrejas - Mar del Plata
Ciamachela - Capital
Arromania S.R.L. - Capital
Juegos y Juguetes S.R.L.- Capital
Jaque Mate - Capital
El mundo del juguete - Capital
El país de las maravillas - Capital

Nintendo

DALE GAS

PD: *Y POR FAVOR, NO NOS CONFUNDAN CON OTROS GORILAS.*